PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 274

HOBBY CONSOLAS



OUYA

¡Ya está aquí la consola barata de Android!

ASSASSIN´S CREED UNITY

¡La saga viaja a la Revolución Francesa!



PROJECT MORPHEUS

PS4 te mete en la realidad virtual

30 JUEGOS iNDiE

que triunfarán en 2014

ESPECIAL 16 PÁGINAS

MARIO KART 8

¡Desafía la ley! (de la gravedad)

ADEMÁS...

La historia de los ARCADE RACERS

Y REGALAMOS 5 Wii U + el juego







GRATIS PÓSTER DOBLE

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Mario nunca falla

El requisito principal para hacer una buena portada es tener una imagen que hable por sí sola cuando tu revista llegue al quiosco y se mezcle con decenas de otras publicaciones. Una que sea reconocible y llame la atención del lector sin obligarle a fijarse en los titulares. Una que muestre, por ejemplo, a Mario montado en un kart. ¿Acaso hace falta decir algo más para saber cuál es nuestra apuesta del mes?

La diversión es el motivo principal que nos lleva a encender la consola, y *Mario Kart* no se ha desviado ni un milímetro de ese objetivo desde que el semáforo se puso en verde por primera vez allá por el año 1992. En el reportaje de este mes hacemos un breve recordatorio de la saga, y es echando la mirada atrás (¡analizamos la primera entrega en el número 15 de la revista!) cuando te das cuenta del enorme mérito que tiene el haber mantenido durante tanto tiempo las bases que sentó entonces: jugabilidad directa y risas garantizadas en las partidas multijugador.

El paso a los gráficos HD con su llegada a Wii U no solo representa la necesaria actualización a los nuevos tiempos, sino también un reto importante: conseguir que el gran público se enganche a la consola a través de estas "carreras locas". Es una meta ambiciosa, y alcanzarla puede llevar meses, pero no hay nada imposible para Mario.



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

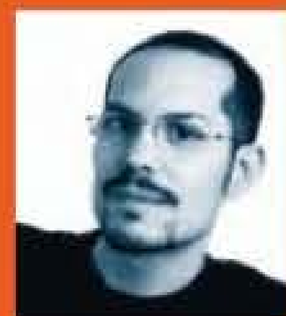

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Sony y la realidad virtual. Sony prepara su sistema de realidad virtual, por ahora con nombre en clave Project Morpheus, para PS4 (os lo contamos todo en este mismo número). Las primeras impresiones, en general, han sido favorables... lo que refuerza mi idea en que estamos ante algo que lo va a cambiar todo.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Downgrades. Estas semanas la red se ha encendido con las comparaciones entre los primeros vídeos de *Watch Dogs* y *Dark Souls II* y los juegos finales. Durante el desarrollo pueden surgir imprevistos que afectan a la calidad gráfica, pero deberían advertir que "no representa la calidad final del juego".



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Rien n'est vrai, tout est permis. Un nuevo *Assassin's* muestra sus cartas. Francia parecía el camino lógico para la siguiente entrega y, a diferencia de lo que muchos opinan, yo sí creo que disfrutaremos mucho saltan a carros depaja en París. Os presentamos *Assassin's Creed Unity* en un reportaje "très agréable".

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 274

8 El Sensor

18 Noticias

28 Big in Japan
- 28 → One Piece Unlimited World Red

32 Reportaje: Mario Kart 8

40 Reportaje: Historia de los Arcade Racers

48 Reportaje: Assassin's Creed Unity

54 Reportaje: Project Morpheus

59 Novedades
- 60 → LEGO El Hobbit
- 64 → Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014
- 66 → The Elder Scrolls Online
- 68 → Kinect Sports Rivals
- 70 → Titanfall (versión Xbox 360)
- 71 → Otros lanzamientos
- 72 → Novedades descargables
- 74 → Contenidos descargables

76 Los Mejores

80 Reportaje: 30 juegos "indies"

86 Reportaje: Así es Ouya

90 Reportaje: Juegos que nunca llegaron: volumen 2

96 Retro Hobby
- 96 → Excitebike

102 Teléfono Rojo

107 Preestrenos
- 108 → Wolfenstein The New Order
- 112 → Watch Dogs
- 114 → Mario Golf: World Tour
- 116 → Kirby Triple Deluxe
- 118 → Agenda

119 Escaparate

130 Y el mes que viene



PÁGINA 32 REPORTAJE

MARIO KART 8

Las inimitables carreras de karts de Nintendo regresan para poner todo, literalmente, patas arriba...

PÁGINA 40 **Y además:** Un repaso a la historia y evolución de los "arcade racers"



PÁGINA 48 REPORTAJE

ASSASSIN'S CREED UNITY

La lucha contra los templarios sigue, esta vez en la bella Francia...



PÁGINA 54 REPORTAJE

POJECT MORPHEUS

Sony prepara un visor de realidad virtual para PS4, del que os lo contamos todo...



PÁGINA 60 NOVEDAD

LEGO EL HOBBIT

Revive las dos primeras pelis con todo el humor y diversión LEGO



PÁGINA 80 REPORTAJE

30 JUEGOS INDIES

Artísticos, originales, distintos... y todos geniales. Treinta juegos indies a los que no deberías perder la pista



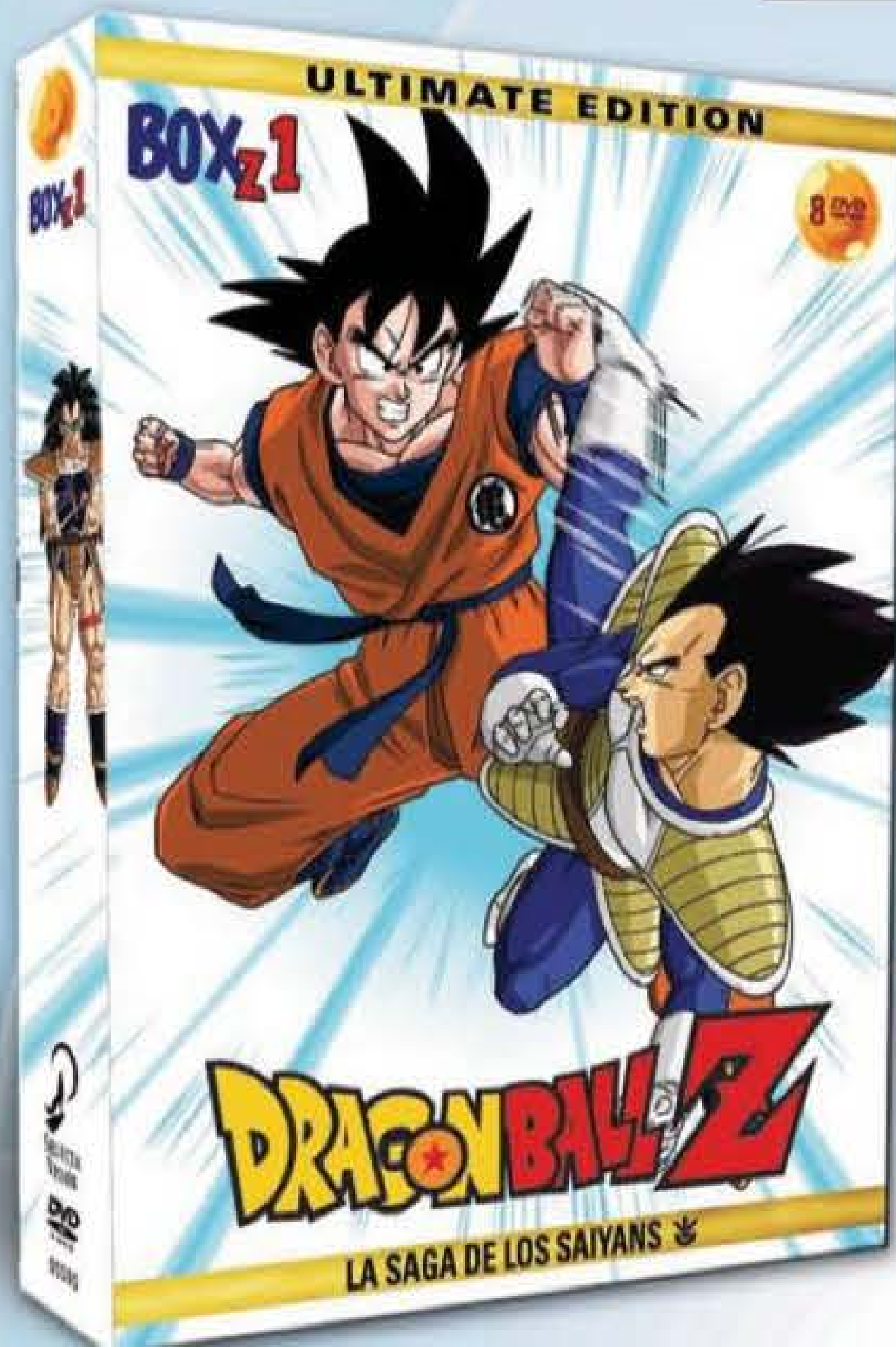
PÁGINA 86 REPORTAJE

OUYA

La consola Android que arrasó en Kickstarter llega a España y nosotros os "destripamos" todo lo que podéis hacer con ella

Hobby Consolas

¡Elige tu oferta!







12 números + 8 DVD Dragon Ball Z

32€ (gastos de envío incluidos)

- Nuevo Master Digital Remasterizado.
- Formato de Pantalla 4/3.
- Edición Integra y sin censura.
- Español, Japonés, Gallego, Euskera, Catalán Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español.
- Ficha técnica y ficha artística.
- Clip nueva edición remasterizada.
- Edición formato "slim box" con carátulas impresas a doble cara con la guía de episoidos de la saga.

Más info: www.selecta-vision.com/Tienda/Dragon-Ball

12 números + SUPERDESCUENTO

28€ (gastos de envío incluidos)

Cada ejemplar te sale a 2.33 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es





SOY CORTANA, TU ASISTENTE DE VOZ

Microsoft es uno de los mayores gigantes del sector tecnológico, y está a punto de lanzar uno de los "crossovers" más peculiares que quepa imaginar: dentro de poco, los usuarios estadounidenses de Windows Phone 8.1 podrán ponerle al asistente de su teléfono la voz de Cortana, la IA que acompaña al Jefe Maestro en la saga *Halo*, y sin necesidad de ser un Spartan.

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Un teléfono móvil digno del Jefe Maestro, una edición especial de 2.500 euros, un videoclip musical hecho con *Project Spark*... La industria de los videojuegos nunca dejará de sorprendernos y hacer que la vida sea un poco más divertida.

AGRICULTORES A LA ÚLTIMA

El sector primario es, seguramente, el más ingrato de los tres en que se divide la actividad económica. Sin embargo, si los videojuegos están de por medio, la agricultura puede convertirse en algo tan divertido como llevadero. Así, *Farming Simulator 14* no tiene nada que envidiarle a otros simuladores, como *Gran Turismo* o *FIFA*. Ahora acaba de recibir una expansión en PC con 30 nuevos vehículos, maquinaria y hasta servidores dedicados para partidas persistentes multijugador. Y sí, por extraño que os parezca, este título tiene una importante legión de seguidores.









UN VIDEOCLIP MUY CREATIVO

Linkin Park acaba de sacar un nuevo sencillo, titulado *Guilty all the same*. Lo curioso es que el videoclip se ha hecho con la beta de *Project Spark*, el juego que está haciendo el Team Dakota para Xbox One. Paralelamente, la beta permite descargarse un nivel especial en el que el acompañamiento musical corre a cargo de la conocida banda californiana. No es la primera vez que Linkin Park se vincula a un videojuego, pues una de las escenas de la reciente adaptación al cine de *Need for Speed* cuenta también con uno de sus temas, *Roads Untraveled.*







SHELDON Y SU GRAN DUDA EXISTENCIAL

La serie televisiva *The Big Bang Theory* es un caldo de cultivo ideal para los videojuegos. En el capítulo 19 de la séptima temporada (*The Indecision Amalgamation*), el histriónico Sheldon Cooper se encuentra en la tesitura que atenaza ahora mismo a muchos usuarios, la de si agenciarse una Xbox One o una PlayStation 4. ¿A quién no le ha pasado lo de ir a una tienda y quedarse un buen rato dudando qué hacer antes de apoquinar el doloroso montante?

LA EDICIÓN MÁS EXCLUSIVA

JoJo's Bizarre Adventure All-Star Battle está a punto de aterrizar en Occidente, y Bandai Namco ha tenido a bien celebrarlo con el lanzamiento de una limitadísima edición exclusiva que incluirá una figura de Swarovski hecha con 6.000 cristales. A España sólo llegará una y se subastará en Durán Madrid, con un precio de salida de 2.500 euros. El dinero que se obtenga con ella se destinará a Juegaterapia.



La imagen

Shenmue nunca pasa de moda, y Yu Suzuki lo sabe muy bien

Yu Suzuki, uno de los desarrolladores más reconocidos de la industria, dio una conferencia sobre *Shenmue* en el marco de la GDC de San Francisco. Ante la pregunta de cuándo veremos la tercera entrega que tanta gente reclama, sólo se rió y comentó que le gustaría hacerla. Sigue sin haber nada "real"...

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Son los dispositivos de realidad virtual el futuro de la industria?





Sí



Alberto Lloret
Redactor Jefe de Hobby Consolas

La verdadera nueva generación

Abre los ojos, estimado Rafa. Y vete haciendo a la idea: la Realidad Virtual va a ser el siguiente paso en la evolución del videojuego. Un salto equiparable al paso del píxel al polígono. Una puerta a nuevas sensaciones y emociones que, al fin y al cabo, era lo que necesitaba ya esta industria. ¿O acaso quieres seguir jugando igual a cómo lo has estado haciendo en las últimas 3 generaciones? Los videojuegos pedían ya un cambio, y la RV es la respuesta, una respuesta que transformará incluso géneros atrapados en el pasado.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Moda pasajera, heredera del 3D

Oculus Rift y Project Morpheus me recuerdan mucho al cacareado efecto 3D, que parecía que iba a comerse el mundo con su "relieve visual" y al final no ha catado ni las migajas. Si ir al cine y ponerse unas gafas ya es incómodo, lo de los cascos aislantes que proponen esos periféricos va a ser como para salir corriendo a las primeras de cambio. Además, el precio puede ser desorbitado. Yo que las compañías, me centraría en hacer buenos juegos, y no en divertimentos llamados a no pasar de una simple tarde de curiosidad.

SUBEN



→ **EL RITMO DE VENTAS** de PS4 y Xbox One, que se ha acelerado gracias al lanzamiento de dos pesos pesados como *InFamous* y *Titanfall*.



→ **AMY HENNIG,** la exguionista de *Uncharted*, que ha fichado por Visceral Games para trabajar en su nuevo juego sobre *Star Wars*.



→ **RIDLEY SCOTT,** que estaría enfrascado en un nuevo proyecto relacionado con *Halo*. Podría tratarse de una película o de otra serie televisiva.



→ **MARIO,** que está a punto de protagonizar dos nuevos juegos junto a su tropa: *Mario Kart 8* y *Mario Golf World Tour*.

BAJAN



→ **LAS MOFAS** hacia Nintendo en el Twitter de EA, con motivo del April Fools' Day, el día de los inocentes en EE.UU.



→ **ELDER SCROLLS ONLINE,** que está muy por debajo de *Skyrim* y, además, apuesta por un modelo de suscripción.



→ **NAUGHTY DOG,** que ha sufrido varias bajas de peso. Justin Richmond, el director del nuevo *Uncharted*, ha dejado el barco, como Amy Hennig.



→ **LA POLÉMICA** con el bajón gráfico de *Watch Dogs* o *Dark Souls II* respecto a las demos técnicas que se mostraron al ser anunciados.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Cliff Bleszinski
Creador de *Gears of War*

"El mayor enemigo de la nueva generación de consolas es que las compañías se agarren a la pasada generación."



Peter Molyneux
Creador de *Fable*

"Nunca hay que subestimar a Nintendo. Seguramente esté a una máquina de mostrarnos cómo debe ser el futuro."



Lorne Lanning
Creador de *Oddworld*

"Preferiría no hacer juegos que se conviertan en esclavos de compañías que sólo miran por sus accionistas."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA




El parecido entre Kazuhira Miller, aliado de Big Boss en la saga *Metal Gear Solid*, y Albert Wesker, de *Resident Evil*. Ese aire chulesco, los cabellos engominados hacia atrás, las gafas... Cualquier día, a Kojima le da por meter zombis en sus juegos.
No sería de extrañar ver una segunda parte de *Metal Gear Rising Revengeance*. Raiden estaría encantado de rebanar zombis a katanazo limpio.

Pensar cómo serían los juegos de terror si cambiasen el arma principal por una escobilla de váter.
Pues nos olemos que sería un infierno, tanto para el jugador como para los pobres enemigos, condenados al peor dolor.

Perder en *Candy Crush* y *Dark Souls II*. Me pregunto cómo sería una mezcla de los dos. Un poco bizarro, ¿no?
El sufrimiento sería constante en ese peculiar "crossover", sí.

Fantasear con lo que haría con los poderes de *InFamous*.
Aplaudimos esas ensoñaciones tuyas, siempre que sean para hacer el bien, claro.

Tener casi treinta años y regirse por un calendario basado en la evolución de los videojuegos.
No eres el único. ¿Quién no asocia ciertos hechos a los juegos que tuviera entre manos cuando sucedieron?

El anuncio de *Assassin's Creed Unity*. ¡A toda "Bastilla" hacia la revolución francesa!
¡Libertad, igualdad y fraternidad! A ver cómo gestiona Ubi la caída del Antiguo Régimen.

Jugar a *Final Fantasy X* en HD y volver a experimentar esos fuertes sentimientos.
La historia de Tidus y Yuna dejó marca, sí. ¡Qué obra maestra!



Estaría bien ver un pique entre Garret, protagonista de *Thief*, y Bárcenas, extesorero del Partido Popular, por ver quién lo hace mejor en la misión del robo al banco.
Mucho nos tememos que Garrett tendría todas las de perder. Es difícil vencer a alguien que ha tenido una cuenta en Suiza.

NO MOLA

El DLC de *Sonic Lost World* con el que se puede vestir al erizo de Sega con los ropajes de Link, el protagonista de *The Legend of Zelda*. ¿Qué será lo próximo? ¿Un *Metroid* en el universo de *MegaMan*?
La verdad es que el parecido entre Samus Aran y MegaMan es como para pensarse ese proyecto. Como congenien en *Super Smash Bros*, no nos extrañaría lo más mínimo.



El poco éxito de *Thief*. Pensemos en positivo: a la gente no le gusta robar.
Parece que, tras tanto hurto de los políticos, la gente se ha hartado de los ladronzuelos.

Que, en *Monster Hunter*, puedas matar al Ceadeus en cinco minutos y tardes media hora en encontrar una hierba.
Ya se sabe que la paciencia es la madre de la ciencia...

Que, con tanto "crossover", aún no haya salido *Zelda 211*.
No acabamos de ver a Link como Malamadre, la verdad.

Pasarme *Dark Souls II* con sólo 401 muertes en mi haber. ¡Se ha "casualizado"!
Sí, tiene toda la pinta de que te lo has pasado en un santiamén y sin sufrir lo más mínimo...

Que vaya a haber dos *Assassin's Creed* este año. ¿Qué será lo siguiente? ¿Un *Assassin's Creed* mensual?
Sí, y con DLC semanales. Será como ir a misa los domingos para cumplir con el credo, sólo que será más entretenido.

Quedarme sin espacio en el cuarto. ¿Podríais regalar el mes que viene una pared para los pósters?
La crisis del ladrillo aconseja no invertir en construcción, pero haremos lo que podamos.



El sospechoso parecido entre *Sleeping Dogs* y *Watch Dogs*: menciones a perros, desarrollo de "sandbox"...
Se rumorea que la mente pensante tras ambos juegos es el Señor Burns, alias 'Corazón de Perro', que, igual que a Smithers, instó a Square Enix y Ubisoft a "soltar a los perros".

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
80.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
31.500 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

Vuestro disfraz favorito de Mario

El fontanero vuelve a los karts, pero su ambiente natural son las plataformas. ¿Cuál de sus disfraces os mola más?



1 Tanooki 50%

Todos lo llamábamos "Mario Mapache" a principios de los 90, hasta que descubrimos que en realidad el disfraz era de Tanooki, un animal típico japonés. Descubrimos su disfraz en *Super Mario Bros 3* y desde entonces casi todo el mundo lo ve como su favorito. Esos golpes de cola, esa forma de remontar el vuelo durante unos segundos... ¡Y el hecho de que Mario queda súper mono con él, claro! Ojo, porque su disfraz más reciente, el de gato, también os ha hecho bastante gracia. Este Mario es más versátil con los disfraces que Mortadelo, oye.

2 Gato 10%
3 Fuego 8%
4 Rana 7%



Juegos lanzados sin pulir

MXGP: The Official Motocross Videogame

Menudo chasco nos hemos llevado al comprobar que, como algunos comentabais, este juego se queda colgado durante las pantallas de carga. No nos ha pasado ni una, ni dos, sino varias veces. Suponemos que se terminará solventando, pero desde luego se está convirtiendo en un "mal" que parecía impensable años atrás en consolas, pero que ahora sucede. A ver si dentro de poco no se nos quedan las motos "caladas"...



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Joe MT



Pablo Bernar

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué, en los Resident Evil, si te muerden no te infectas?



Juan Fran
"Porque los polígonos no se contagian."

Antonio Martinez
"¿Y por qué alguien putrefacto tiene una mandíbula tan fuerte como la de ellos?"

Ivan Ruiz
"Porque son del Barça y el árbitro decide que no hay contagio."

Carles Civico
"Porque tienen el anticuerpo "protagonistus quiticaguis", que impide que se contagien."

Sebastià Rotger
"Porque en la precuela de la precuela de la precuela les mordía Superman y los hizo inmunes."

LO MEJOR DEL TIMELINE

Kristian Delgado (Facebook)
"Perdonad que me ponga como el abuelo cebolleta, pero qué recuerdo de esas Hobby Consolas que regalaban VHS de *Dragon Ball Z* cuando yo era pequeño."

S. Heriberto Fernández (Facebook)
"Todo el mundo se queja de que *Assassin's Creed* sea anual, pero nadie se queja de un *FIFA* o un *Need for Speed* anual. Si se hace, es porque vende."

Adrián Álvarez (Facebook)
"Muchos decían que los gráficos no son importantes... Ahora, todo el mundo se queja del bajón gráfico de *Watch Dogs*. Yo creo que va a ser original."

Nintendero_Valiente (hc.com)
"En el lanzamiento de PS4 en Japón, *Knack* fue el título más vendido. Eso dice mucho de los gustos japoneses y de la importancia de los géneros."

Kiraya Eirenare (hc.com)
"Soy de ese 1% que prefiere tener sus juegos en físico: coleccionismo, ojear el manual y olerlo, ver el disco y sus grabados, ordenar las cajas en vitrinas..."

Mask DeMasque (hc.com)
"*Super Smash Bros* es el juego con mejor publicidad de la historia. Cada semana se acaba hablando de él."

Respetando (hobbyconsolas.com)
"Tras la marcha del director y la guionista de *Uncharted*, lo que me preocupa no es la fecha de salida, sino que pierda sus señas de identidad."

Cloud x Tifa (hobbyconsolas.com)
"La evolución de la experiencia de juego no pasa por gafas de realidad virtual como Oculus Rift. Serán un periférico opcional más, pero de ahí no van a pasar."

Obi Wan (hobbyconsolas.com)
"*The Division* me parece lo más bruto, gráficamente hablando, de lo que hemos visto para la nueva generación. Espero que cumpla las expectativas."

Hola32a (hobbyconsolas.com)
"¿Podría ser que el éxito de *Metal Gear Solid V Ground Zeroes* abriera el camino a demos jugables de pago si es que esos juegos son muy esperados?"

Roxx (hobbyconsolas.com)
"Mucha suerte a Koji Igarashi, tras su marcha de Konami. Esperemos que pronto nos sorprenda con algo fabuloso al más puro estilo de la vieja escuela."

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Mientras algunos hacen bien su trabajo, otros se retratan...

A quién seguir



H1Z1
Free to Play de Sony, con formato MMO y con zombies de por medio. Solo en PC.



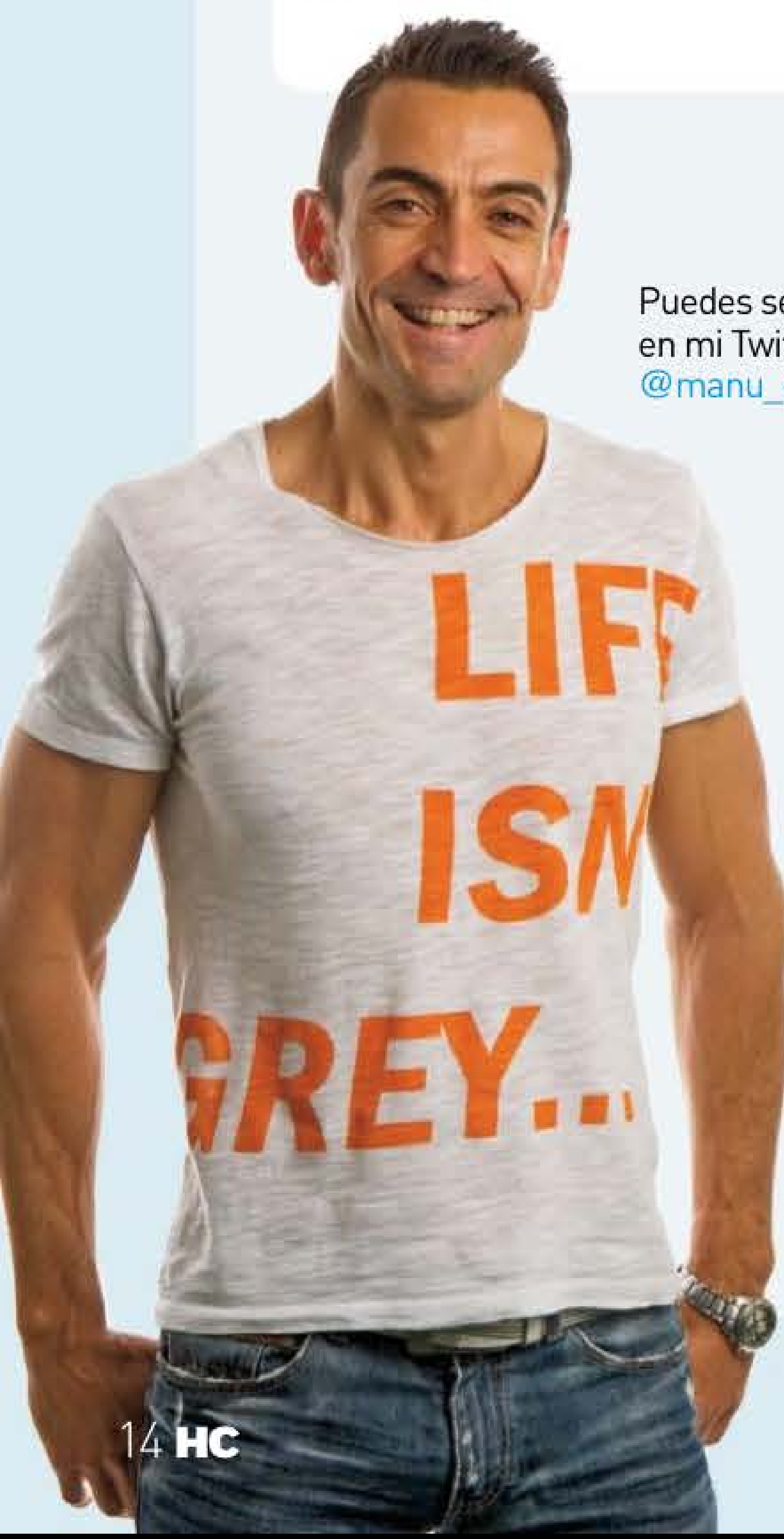
Super Smash Bros
Más madera para Nintendo. Llegará en verano para 3DS y en invierno para Wii U



Wearable
Microsoft ha invertido 150 millones de dólares en 80 activos de esta tecnología.

Tendencias

TheLastofUsPS4
#AmazonFireTV
Borderlands_Presequel
50juegosWiiU
#TomodachiLife
Titanfall360
AndroidTV
#Humans



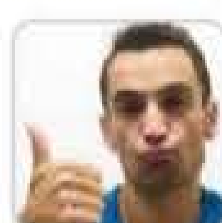
Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Xbox One



XboxE3@Phil_Spencer
El nuevo responsable de la división de Xbox ha anunciado que el contenido que presentará la compañía para su nueva consola en el E3 será el mejor que se ha visto en esta feria en años.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



La entrada de Phil Spencer como responsable de todo el universo Xbox está siendo un terremoto. Su experiencia en la compañía (Microsoft Studios) puede suponer un impulso muy positivo para Xbox One en los próximos meses. Si la compañía pone el foco en los juegos, va por muy buen camino.



Xbox=iPhone@Phil_Spencer
En otra declaración, Phil Spencer afirma que Xbox puede ser para Microsoft lo que iPhone es para Apple, en referencia a sus fuertes vínculos con los usuarios y la importancia dentro de la compañía.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Como veis, no bromeaba antes. Spencer sale al paso así de muchos rumores que sitúan a Xbox como una división externa. Y asegura que el CEO de Microsoft, Nadella, considera a los juegos como ciudadanos de primera clase. Veremos.

Indeseables



OculusFacebook @Palmer_Luckey
El co-fundador de Oculus ha denunciado que él y su familia han recibido amenazas de muerte tras la compra de Oculus por parte de Facebook, como consecuencia de las reacciones negativas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Mientras Mark Zuckerberg afirma que el pastizal pagado responde a una estrategia a largo plazo y que para ellos esta tecnología tendrá múltiples aplicaciones, algunos energúmenos han reaccionado como lo que son. Espero que las medidas legales que se van a tomar les den su merecido.



Cazadorcazado@Leland_Yee
El senador del Estado de California Leland Yee, conocido por su cruzada contra los juegos violentos, ha sido detenido por corrupción y sobornos, con supuestas relaciones con la mafia y las drogas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Permitidme que me ría. Cuando suceden estas cosas, uno piensa si realmente este tipo es tonto de remate o solo un cínico de campeonato. Me inclino por lo primero. ¿Le mandamos un GTA V para que no se aburra en la cárcel?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MARZO

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	InFamous Second Son	PS4	-	1
2	Diablo III Reaper of Souls	PC	-	1
3	MGS V Ground Zeroes	PS4	-	1
4	Final Fantasy X / X-2 HD	PS3	-	1
5	Titanfall	ONE	-	1
6	FIFA 14	PS3	2	7
7	Grand Theft Auto V	PS3	4	7
8	Diablo III	PC	-	1
9	MGS V Ground Zeroes	PS3	-	1
10	Call of Duty Ghosts	PS3	3	5





InFamous Second Son
El "sandbox" de Sucker Punch se ha convertido instantáneamente en el juego más vendido de PlayStation 4. Buena parte de la culpa la ha tenido el hecho de que, gráficamente, sea el mejor título que hay en la consola.

Metal Gear Solid V Ground Zeroes
Pese a su escasísima duración, el "prólogo" protagonizado por Big Boss se ha colado en la lista por partida doble.

Por plataformas

PS3
1. Final Fantasy X / X-2
2. FIFA 14
3. Grand Theft Auto V
4. MGS V Ground Zeroes
5. Call of Duty Ghosts

XBOX 360
1. Minecraft
2. Plants vs Zombies GW
3. Grand Theft Auto V
4. Dark Souls II
5. Call of Duty Ghosts

PS4
1. InFamous Second Son
2. MGS V Ground Zeroes
3. FIFA 14
4. Thief
5. Call of Duty Ghosts

XBOX ONE
1. Titanfall
2. MGS V Ground Zeroes
3. Plants vs Zombies GW
4. Thief
5. Ryse: Son of Rome

Wii U
1. DKC Tropical Freeze
2. Super Mario 3D World
3. Zombi U
4. Assassin's Creed III
5. N. Super Mario Bros U

3DS
1. Yoshi's New Island
2. Inazuma Eleven 3: Ogro
3. Animal Crossing NL
4. Layton vs Phoenix W.
5. Mario Kart 7

PS VITA
1. Final Fantasy X / X-2
2. Invizimals: La alianza
3. FIFA 14
4. Call of Duty Black Ops
5. La LEGO Película

PC
1. Diablo III Reaper of S.
2. Diablo III
3. Titanfall
4. South Park: La Vara...
5. The Bureau XCOM Dec.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 17 al 23 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. Mario Party Island Tour 3DS
2. Sengoku Musou 4 PS3
3. Metal Gear Solid V Ground Zeroes PS3
4. J-Stars Victory VS PS3
5. J-Stars Victory VS PS Vita
6. Metal Gear Solid V Ground Zeroes PS4
7. Pro Yakyuu Spirits 2014 PS3
8. Youkai Watch 3DS
9. Sengoku Musou 4 PS Vita
10. Dark Souls II PS3



Mario Party Island Tour. La fiesta de minijuegos de Mario y sus amigos ha cautivado al público japonés, en un período en que 3DS atraviesa una pequeña sequía de lanzamientos.

En EE.UU.

Del 23 al 29 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. InFamous Second Son PS4
2. Titanfall Xbox One
3. Metal Gear Solid V Ground Zeroes PS4
4. Diablo III PC
5. Minecraft Xbox 360
6. Final Fantasy X / X-2 HD PS3
7. BlazBlue Chrono Phantasma PS3
8. The Witch and the Hundred Knights PS3
9. South Park: La Vara de la Verdad Xbox 360
10. Pokémon X / Y 3DS



Diablo III. El estupendo juego de Blizzard está de moda otra vez gracias al lanzamiento de la expansión *Reaper of Souls*, que lo ha vuelto a catapultar a las listas de casi todos los países.

En Gran Bretaña

Del 23 al 29 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. InFamous Second Son PS4
2. Titanfall Xbox One
3. Diablo III PC
4. Metal Gear Solid V Ground Zeroes PS4
5. Minecraft Xbox 360
6. Final Fantasy X / X-2 HD PS3
7. Profesor Layton vs Phoenix Wright 3DS
8. Plants vs Zombies Garden Warfare Xbox 360
9. FIFA 14 PS4
10. South Park: La Vara de la Verdad Xbox 360



Titanfall. El shooter de Respawn Entertainment se ha convertido en uno de los títulos más atractivos del catálogo de Xbox One, gracias a su espectacular mezcla de titanes y "parkour".

La cifra

1.600.000



fue la cantidad de juegos de LEGO que se vendieron en total en el año 2013.

NUEVOS DATOS PS4 - Xbox One - PC

Una unión para hacer frente a la división

Massive Entertainment, el estudio de Ubisoft, sigue trabajando duro en el desarrollo de **Tom Clancy's The Division**, un título que promete ser rompedor con su cóctel de acción, rol y "sandbox". El futuro está aquí.

Uno de los títulos más sorprendentes del E3 2013 fue *Tom Clancy's The Division*, una nueva subsaga dentro de la marca del ya fallecido escritor. Desde entonces, Ubisoft, que está muy volcada en la promoción de *Watch Dogs*, apenas ha dado nuevos detalles, pero se espera que sea uno de los grandes títulos para la campaña navideña de 2014, aunque algunos rumores apuntan a un posible retraso hasta 2015.

Últimamente, se han revelado nuevas imágenes que invitan a frotarse las manos, algo que será condición "sine qua non" para sobrevivir en la gélida Nueva York en que se ambientará el juego. Así, tras la liberación de un virus, la Gran Manzana se verá sumida en el caos y el presidente de Estados Unidos dará la orden de que se despliegue la División, un grupo de agentes encargados de salvaguardar el orden y dar con los responsables de la catástrofe.

Será un shooter en tercera persona con gran primacía de las coberturas, pero no se limitará a ser un pasillo. Al contrario, la ciudad será un enorme mundo abierto por el que podremos desplazarnos en busca de misiones. Además, habrá un importante componente de rol, con subidas de nivel, personalización del agente o mejora de las armas. No acabará ahí la mezcla de géneros: también habrá toques de MMO, hasta el punto de requerir conexión permanente obligatoria a Internet, ya que, si bien habrá enemigos manejados por la IA, la interacción con otros jugadores será la piedra angular.

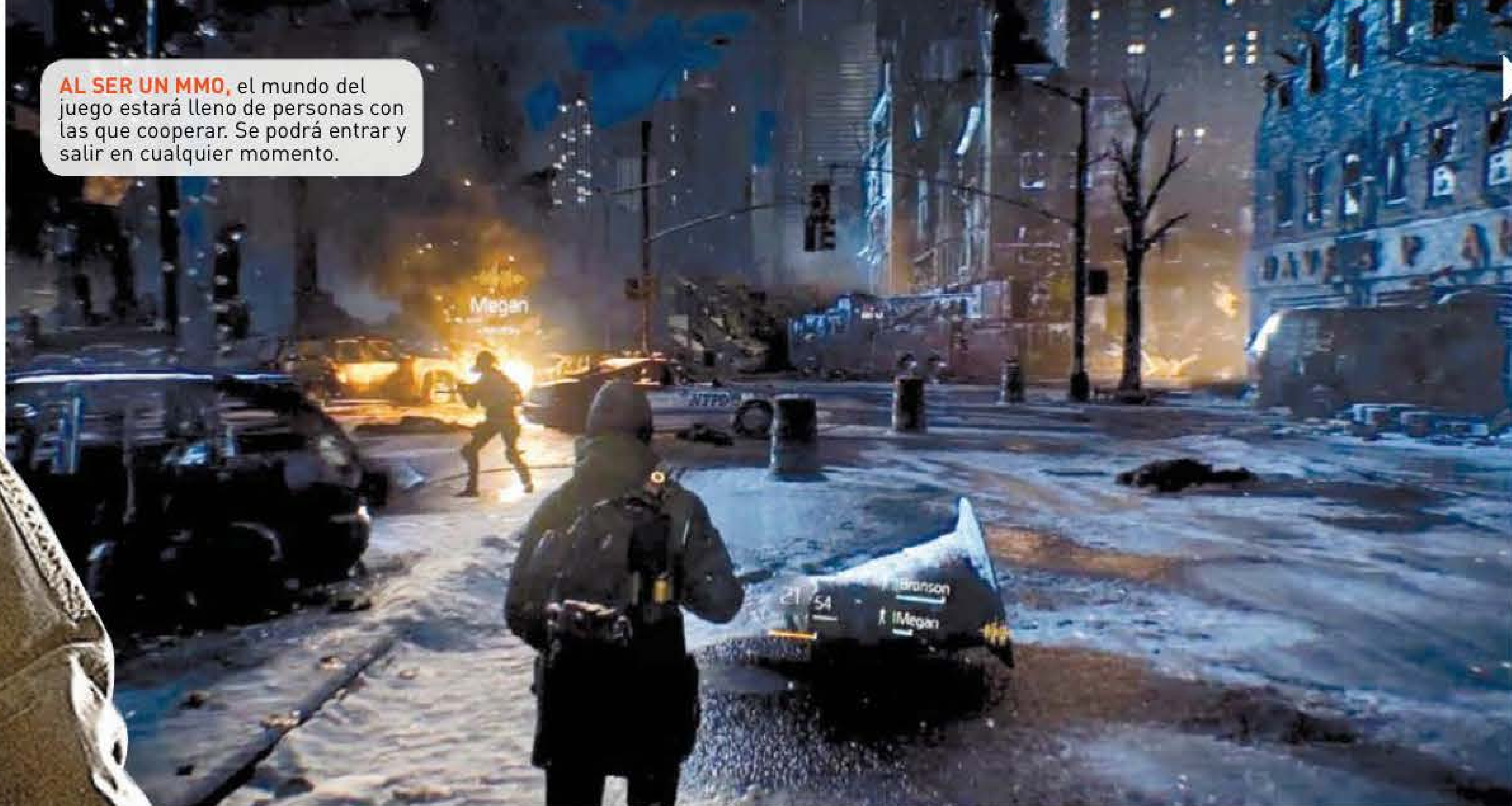
El juego usará Snowdrop, un motor gráfico creado expresamente para la nueva generación. Tanto es así que sólo llegará a PS4, Xbox One y PC, algo que muchos estudios se resisten a hacer, aferrados al colchón de usuarios de PS3 y Xbox 360. ✶

GRÁFICAMENTE, THE DIVISION PROMETE ESTAR ENTRE LA ÉLITE DE LA NUEVA GENERACIÓN

Vigilando la batalla desde las alturas

LA COMPATIBILIDAD CON SMARTGLASS será uno de los puntos fuertes del juego. Con ayuda de una segunda pantalla, podremos ver una perspectiva cenital del campo de batalla y ejecutar diversas acciones, como atacar a los enemigos, bloquear objetivos, mejorar las habilidades o consultar los puntos de interés que habrá a lo largo y ancho de todo el mapa.

LA RECREACIÓN DE NUEVA YORK será la mejor que se haya visto. La isla de Manhattan y su periferia serán perfectamente reconocibles.



AL SER UN MMO, el mundo del juego estará lleno de personas con las que cooperar. Se podrá entrar y salir en cualquier momento.



EL DESARROLLO, en tercera persona, utilizará un sistema de disparos y coberturas muy similar al de *Gears of War*.





EL MOTOR SNOWDROP será un espectáculo: iluminación dinámica, entornos que se podrán destruir ampliamente...

PRIMEROS DATOS NINTENDO 3DS

Tus Mii cobrarán vida en Tomodachi Life

¿Qué pasaría si tus Mii favoritos se fueran a vivir juntos a un bloque de apartamentos y se relacionaran entre ellos? ¡La respuesta te la va a dar el 6 de junio *Tomodachi Life*!

Tras un 2013 formidable, Nintendo 3DS se enfrentaba a un 2014 con menos bombazos... en teoría. Porque la Gran N siempre es capaz de generar éxitos de producción propia, e incluso antes de que este verano la serie *Super Smash Bros* se juegue por primera vez en portátil, llegará un título que puede convertirse en la sorpresa de la temporada: Tomodachi Life, una mezcla entre los Los Sims y Animal Crossing que viene avalada por su éxito en Japón, donde ha vendido 1.600.000 copias desde su lanzamiento en abril de 2013.

Los protagonistas de Tomodachi Life son tus Mii, los que elijas de entre los que hay en tu consola: tú, tus amigos... ¡e incluso los Mii de celebridades que quieras crear para la ocasión! Vamos, que si te apetece puedes meter de vecinos a Messi y Cristiano y ver qué tal se llevan. Todos viven en un edificio de apartamentos situado en las isla en la que se desarrollará el juego, y tienen su propio y libre albedrío, en función de la personalidad que tú, previamente, les has dado: cada uno tiene su forma de ser, sus aficiones, sus gustos y deseos... Y verás cómo se relacionan entre ellos en función de los mismos. Tú misión será hacerles felices en el día a día y, a largo plazo, ayudarles a alcanzar sus sueños y esperanzas, aunque sean tan locos como, por ejemplo, convertirse en estrellas del rock. Tomodachi Life tendrá un gran componente social, con opciones de Street Pass y la posibilidad de sacar instantáneas de la vida de tus Mii y compartirlas en las redes sociales más importantes. Aquí huele a nuevo fenómeno...

COSAS QUE PASAN EN TOMODACHI LIFE

Enciende tu consola y comprueba en qué andan tus Mii. Las situaciones cotidianas, y cómicas, están aseguradas.



PEQUEÑOS PLACERES Como las personas, los Mii disfrutarán de los pequeños placeres de la vida, como este baño relajante que se pega Iwata.



LOS Mii SOCIALIZAN Acuden a barbacoas o conciertos, chismorrean unos de otros... ¡y hasta pueden acabar discutiendo si son de carácter incompatible!

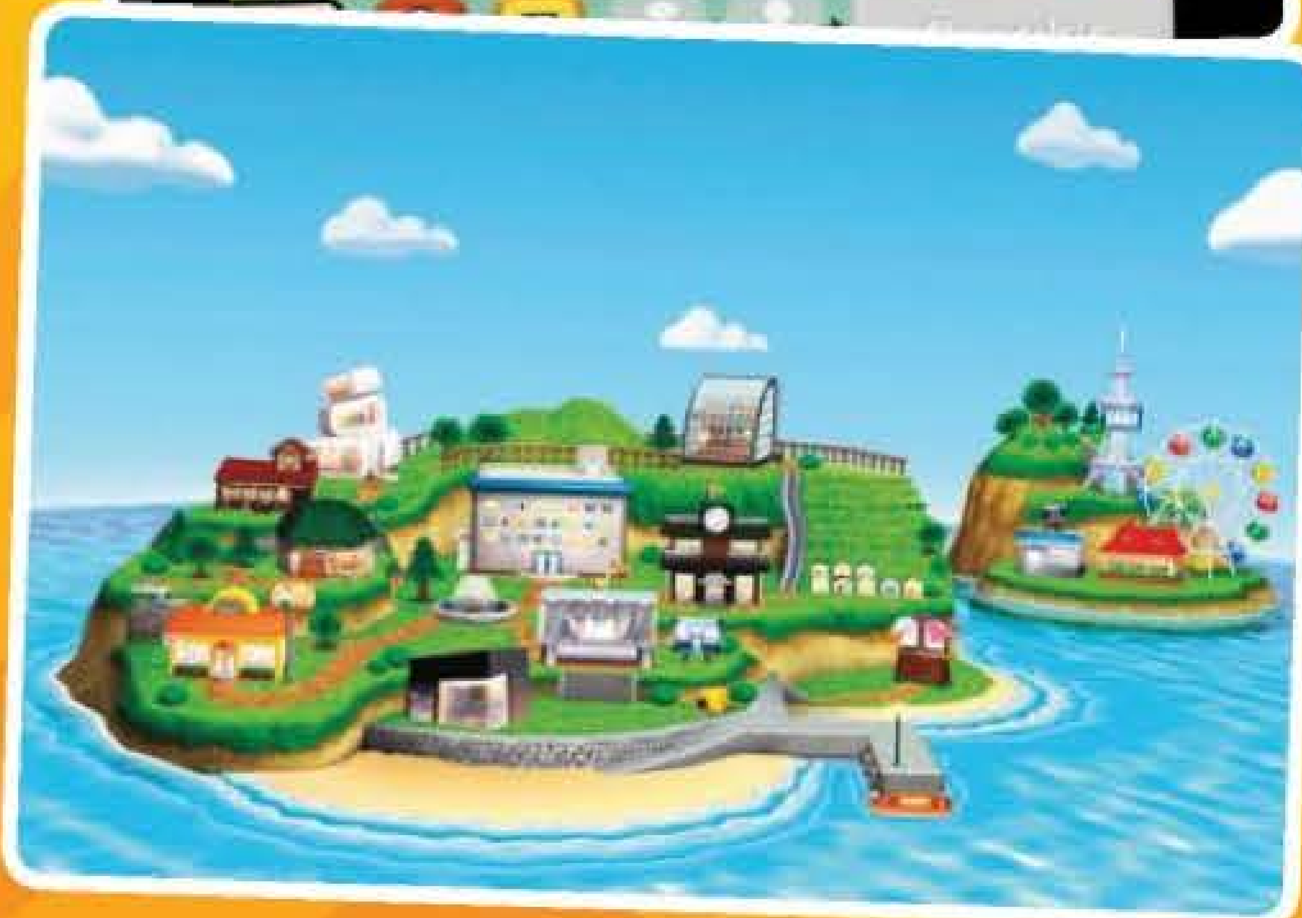


CADA Mii TIENE SUS GUSTOS, y conocerlos será importante para hacerles felices. Por ejemplo, darles comidas que les entusiasmen será una manera de garantizarles un poquito más de felicidad.



ESTE ES EL Mii de Satoru Shibata, presidente de Nintendo Europa. En *Tomodachi*, cualquier Mii que tengas en tu 3DS puede ser protagonista.





ASÍ SERÁ LA ISLA de Tomodachi Life, con una playa, un parque de atracciones, tienda, una sala de conciertos...

UN JUEGO DA VIDA Y PERSONALIDAD A LOS Mii... ¡POR FIN!

TUS Mii, LOS PROTAGONISTAS

Tú decides quién vive en el juego: cualquier Mii creado con el editor de 3DS, o recibido por StreetPass o en forma de código QR.



DEFINE SU PERSONALIDAD
Hay 5 parámetros distintos, y tu decides los valores de cada Mii para crear su personalidad única.



LA VOZ, MUY IMPORTANTE
Además de su rasgos físicos, podrás definir la voz de cada Mii. ¡Trata de que se parezca a la del personaje real!



¡DÉJALOS VIVIR!
Se relacionarán en función de su personalidad, y pueden ser felices o desgraciados... ¡ayúdales a conseguir sus sueños!



DISFRUTARÁS MINIJUEGOS
Si un Mii está pasando un mal momento, entretenerlo con algunos de los minijuegos disponibles, como este de cartas, será buena idea.



EL CICLO DE LA VIDA
Dos Mii pueden enamorarse, casarse... y hasta tener un bebé. Acúnale de manera correcta para que esté contento. ¿Habrá que cambiar pañales?



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Sin exclusivas a la vista

El primer año de vida de una nueva máquina siempre es flojo, lo sé. Pero me "preocupa" que, tras haber lanzado *Infamous Second Son* y *Titanfall*, las consolas de nueva generación se han quedado sin munición exclusiva para los próximos meses. Y no para un par, precisamente...

Si miro en los planes de lanzamiento solo veo títulos multiplataforma (*Wolfenstein, Watch Dogs, Murdered Souls, UFC*...). Muchos me llaman, pero, ¿dónde están los exclusivos que "justifican" mi decisión de compra?



DRIVECLUB es una de las exclusivas -de las muchas- que aún no tiene fecha...

¿Donde están *Driveclub, The Order 1886, Halo 5* o *Quantum Break*, por citar algunos? Tal y como yo entiendo las cosas, son Microsoft y Sony los que están "fallando" al usuario, los que no están suministrando a su plataforma del contenido que la diferencia de la del rival. Por ahora, son las third parties y los independientes los que están haciendo esa parte del trabajo.

Quiero creer que, una vez pasado el E3 y nos acerquemos al primer cumpleaños de PS4 y XO, la cosa empezará a cambiar... pero no sé por qué, algo muy en el fondo me dice que estas Navidades volverán a estar protagonizadas por títulos multiplataforma, que en muchos casos también aparecerán en PS3 y Xbox 360. ¿Habrá que esperar otro año para que las exclusivas sean las protagonistas de la nueva generación? Me temo que sí...

LA GUERRA MUNDIAL regresa a las consolas con tres "shoot´em up" con orientaciones muy diferentes.

ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC

La II Guerra Mundial vuelve a las consolas



El mayor conflicto armado de la historia, la 2ª Guerra Mundial, vuelve a la primera línea de los shooters.

Para muchos jugadores, la época dorada de los "shooter" bélicos fueron los títulos ambientados en la 2ª Guerra Mundial. Juegos como *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Brothers in Arms*, *Hour of Victory*... que nos invitaron a revivir la guerra en todos los frentes. Sin embargo, de un tiempo a esta parte, los desarrollos han cambiado esta ambientación histórica por la guerra moderna.

Ahora la tendencia está a punto de cambiar. Por un lado, se acercan dos "shooter" en primera persona: *Wolfenstein The New Order* (del que más adelante podéis leer un completo avance) que está ambientado en una Historia alternativa en que ganaron los nazis, y *Enemy Front*, un juego desarrollado por Ci Games con el motor Cry Engine 3, que recupera las situaciones clásicas de otros juegos, como escaramuzas contra batallones alemanes, infiltración, eliminaciones con un Springfield de francotirador...

Por otra parte, Rebellion está a punto de lanzar la tercera entrega de *Sniper Elite* (el primero que aparecerá en PS4 y Xbox One), que conservará la mezcla entre infiltración en tercera persona y disparos en perspectiva subjetiva (sólo con rifle de precisión). Además, será el primer juego de la saga con modos multijugador tanto cooperativos como versus incluidos en el propio juego (en *Sniper Elite V2* el multijugador era un DLC) y se desarrollará en África.



ENEMY FRONT

■Ci Games ■PS3, Xbox 360, PC ■Verano 2014

Regresa el estilo de los clásicos, como *Medal of Honor* y los primeros *Call of Duty*, en un "shooter" subjetivo protagonizado por un reportero de guerra norteamericano que se pasa a la resistencia. El motor CryEngine 3 permitirá unos diseños muy detallados, con una campaña que durará unas 10 horas y multijugador clásico para 12 jugadores.



SNIPER ELITE III

■Rebellion ■PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One, PC ■27 de junio

El frente de África es el escenario de este juego, que combina sigilo en tercera persona con los disparos más letales. Nuestro rifle de precisión, los prismáticos y las trampas explosivas resultarán más útiles que cualquier ametralladora para diezmar a las tropas alemanas e italianas asentadas en Tobruk, Halfaya, Kasserine...Con multijugador versus y cooperativo.







Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

75 años no son nada

Precisamente 75 años han pasado desde la invasión de Polonia por parte de los alemanes y el comienzo de la **Segunda Guerra Mundial.** Ha sido el conflicto más grande de todos los tiempos, y no es de extrañar que también haya servido como inspiración para decenas de juegos (desde "shooter" multijugador a simuladores de tanques y aviones o títulos de estrategia en tiempo real). Pero muchos jugadores se quejan de que los juegos de ambientación moderna son más rápidos y divertidos.



LOS SHOOTER BÉLICOS beben de los grandes conflictos de la Historia.

No es mi caso, puede que yo esté chapado a la antigua, pero prefiero los disparos más contundentes con un **Kar 98**, o el **M1 Garand**, en los que había que apuntar con la mira de serie "ironsight" y no con una ACOG. También aplaudo la variedad de este conflicto: de los pantanos del Pacífico a la estepa rusa, de las ciudades europeas al desierto del norte de África... o el uso de máquinas de guerra innovadoras para la época.

Evidentemente el mercado es el que manda. El éxito o el fracaso de esta nueva hornada de juegos ambientados en los años cuarenta dependerá de las ventas, pero yo agradezco que los desarrolladores no le hayan "perdido el respecto" a **la Gran Guerra**. Dicen que los que lucharon allí fueron la última gran generación de hombres, a ellos les debemos la paz que hemos vivido en Occidente.

LA GRAVEDAD CERO PROMETE DEJAR TIROTEOS MUY ALOCADOS

ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - PC

Houston, tenemos una pre-secuela

La saga Borderlands continuará este otoño con Borderlands: The Pre-Sequel! la nueva aventura que nos invita a visitar el satélite de Pandora.

Los creadores de *Borderlands* han querido despedirse por todo lo alto de la "presente" generación con una nueva entrega situada entre los dos juegos. "Pre-secuela" es el término utilizado para definir este curioso intermedio, que narrará el ascenso al poder de Jack el Guapo, el villano megalómano de la segunda parte. Los chicos de Gearbox y 2K Australia han querido ser fieles a sus seguidores y lanzarán el título en plataformas de la pasada generación, en las que sin duda conservan más seguidores. Y estos pueden estar tranquilos, pues las mecánicas que nos enamoraron en el pasado vuelven con más fuerza que nunca: intensos tiroteos con elementos RPG, aderezados con el estilo gráfico marca de la casa y mucho humor. Pero también hay lugar para las novedades: la historia transcurre en Elpis, la luna del planeta Pandora, y tendremos que adaptarnos a la gravedad cero para sobrevivir.

Un jetpack y una suerte de escafandra nos permitirán sortear los peligros del entorno aunque, eso sí, por tiempo limitado. También se ha añadido el elemento Cryo (hielo) a las armas, así que disfrutaremos como enanos destruyendo enemigos congelados. Cuatro personajes vuelven a ser los protagonistas de esta entrega, y son caras conocidas para los seguidores de la franquicia: Nisha, Athena, Wilhelm y Claptrap. Todos son villanos, pero a lo largo de la historia descubriremos sus motivaciones y ¿quién sabe? Quizá hasta lleguemos a simpatizar con ellos. ✶

EL ENTORNO "LUNAR" promete dejar situaciones de auténtico infarto, como tiroteos en los que el oxígeno no abunda y saltos imposibles.

PRÓXIMO LANZAMIENTO PLAYSTATION 4

Joel y Ellie, en PS4 este verano

Era un "secreto a voces", pero ya es oficial: The Last of Us llegará a PS4 con mejoras técnicas y contenido adicional.

Tras acumular más de 200 galardones, entre ellos el de "Mejor Juego de 2013" de Hobby Consolas, Sony ya ha confirmado que la última aventura de Naughty Dog llegará a PS4 este mismo verano. Bajo el título *The Last of Us Remasterizado*, encontraremos el juego original junto al contenido adicional *Left Behind* (para un jugador) y los packs de mapas *Territorios Abandonados* y *Territorios Reclamados*, este último aún sin lanzar. Todo ello con mejoras técnicas en diversos frentes, como gráficos a 1080p (están trabajando para ofrecer también 60 frames por segundo), modelos a mayor resolución, mejoras en sombras e iluminación, texturas más detalladas y otras mejoras que se desvelarán pronto. Además, también se va a incluir una pista de audio con los comentarios en todas las cinemáticas del director, Neil Druckman, y los actores de doblaje. Vamos, que si no lo jugasteis en PS3, ya no tenéis excusa...







TLOU REMASTERIZADO vendrá cargado de mejoras técnicas e incluirá contenido descargable.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

La gran esperanza del terror

Perdiendo la cabeza, perdiendo la cabeza, perdiendo la cabeza... Ese "run run" se me ha quedado instalado en el cerebelo tras ver el primer tráiler en español de *The Evil Within*, lo nuevo de Shinji Mikami.

El **padre de *Resident Evil*** llevaba un tiempo con ganas de volver al género del terror. Ahora, independizado por completo de las cortapisas de CAPCOM, puede concebir el juego que le dé la gana. Y a fe que tiene su sello. Parece que esta vez se jugará más con la locura y el miedo visceral, algo que insinuó en los primeros *Resident* (¿sabíais que, originalmente, en *Resident Evil 4* Leon iba a estar un poco mal de la olla?) y que nunca llegó a florecer.



SANGRE, NEUROSIS y misterio, ¡venid a mí este verano!

Ya he comentado en otras ocasiones que, **si hay un género que estoy deseando ver en todo su esplendor en la nueva generación, ese es el del terror**. Desde el primer *Dead Space* no habíamos visto un juego de primera línea que de verdad diera miedo. *Outlast* ha sabido encaminar el género en la buena dirección, pero estoy seguro de que **un perfeccionista nato como Mikami será el que dé el campanazo**.

¿Y por qué me importa tanto? Porque creo que es uno de los géneros que más lejos pueden llegar en los videojuegos, por encima incluso del cine. Perdiendo la cabeza, perdiendo la cabeza...

e-SPORTS

Powered by HOBBYCONSOLAS.COM

Hacemos un breve repaso a las últimas noticias que podéis encontrar en la sección de *eSports*, de Hobbyconsolas.com y no olvidéis que todos los días os ofrecemos los mejores partidos profesionales en directo.





FINALES DE WORLD OF TANKS EN VARSOVIA

Toda la competición, entrevistas con los responsables de **Wargaming.net**, vídeos de los tanques reales y unos partidos vibrantes. En **Hobbyconsolas.com** encontrarás la crónica de estas finales celebradas en Polonia, en que el equipo ruso Natus Vincere consiguió convertirse en el mejor de 14 equipos de todo el mundo. Además os informamos de las próximas novedades que llegarán a este juego, y hacemos un perfil de los principales equipos.



WORLD OF TANKS se está convirtiendo en uno de los eSports con más potencial. Descubrid por qué.



LAS 10 MEJORES JUGADAS DE...

***Titanfall, Call of Duty Ghosts* y *FIFA*.** Cada semana os brindamos los vídeos recopilatorios con las jugadas más alucinantes de estos juegos online. Las 10 mejores muertes de *CoD*, los goles de *FIFA* o las piruetas más alucinantes de los pilotos de *Titanfall*... ¡A lo mejor estáis entre los elegidos! Esto sí que es jugar a otro nivel.

COUNTER STRIKE EN UN CAMPO DE AIRSOFT

Unos aficionados al airsoft (batallas con réplicas de armas reales, que disparan bolitas de 6 mm) han construido un campo inspirado en uno de los niveles de *Counter Strike*. En nuestra web os ofrecemos todos los detalles de este escenario, que ofrece lo más parecido a un enfrentamiento real que se puede jugar (en PC... y en persona).



ANUNCIO **CONSOLAS - PC**

El poder de la Fuerza es fuerte en ti, Amy Hennig...

La ex-directora creativa de Naughty Dog, y responsable de Uncharted, se une a EA para crear un nuevo juego de Star Wars.



A propios y extraños pilló por sorpresa la repentina salida de Amy Henning de Naughty Dog el pasado marzo. Su peso dentro del estudio, como una de las principales responsables del éxito de *Uncharted*, desató todo tipo de rumores, como posibles tensiones con Neil Druckman, el director de *The Last of Us*.

Pero lo cierto es que Amy ya tenía apalabrado su siguiente destino: unirse a Electronic Arts, en concreto a Visceral Games, como directora creativa y aportar su visión para un nuevo proyecto basado en Star Wars. Un universo que, como ella misma ha manifestado a través de su cuenta de Twitter, fue uno de los aspectos más influyentes, junto con una Atari 2600, de su juventud, lo que hace que esté muy ilusionada con el proyecto. Y para alguien que ha dejado su huella en títulos como *Blood Omen*, *Soul Reaver*, *Jak &Daxter* o la serie *Uncharted*, es garantía de calidad.

Por su parte, antes de anunciar el fichaje, EA declaró que con los proyectos de Star Wars que tienen en marcha querían seguir el camino marcado por la serie *Batman Arkham*: no seguir ninguna peli en concreto, sino recrear lo mejor posible las raíces de su universo y sus características. Con este fichaje lo tienen más fácil...



AMY HENNIG ha dejado su impronta en *Uncharted*. ¿Cómo afectará su salida de Naughty Dog a la serie?



BATMAN ARKHAM ha sido una de las inspiraciones de EA para decidir cómo serán los juegos de Star Wars.



por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3, Wii U, Vita y 3DS ■ Varios ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: 2014

¡UN RINCÓN INÉDITO EN EL NUEVO MUNDO!

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED

En junio llegan a las tiendas niponas las versiones de PS3, Vita y Wii U del último juego de One Piece, que nos lleva a una isla inédita del Nuevo Mundo y con sorpresas...

■ **EN VERANO SALDRÁN EN JAPÓN** las versiones que faltaban del último juego de One Piece, que debutó en noviembre para 3DS (aquí sigue siendo la reina de las listas de ventas) y que ahora se editará para PS3, Wii U y Vita. Se trata de la sexta entrega de la serie *Unlimited*, una saga que siempre ha añadido elementos originales al universo de los piratas del Sombrero de Paja y que, además, cuenta con la implicación directa de Eiichiro Oda, el creador de la serie.

En este caso, su implicación ha sido mayor que nunca, ya que ha participado tanto en la historia, completamente original, como en la creación de una isla nueva y dos personajes inéditos en el manga. Así, el argumento nos presentará al mapache Pato, quien tiene el don de convertir en realidad lo que pinta en una hoja. Este misterioso personaje lleva a la banda a Isla Perdida, el entorno inédito, para "encontrarse con alguien".

➔ **TODOS LOS MIEMBROS** de la banda, uno a uno, van desapareciendo. Todos, menos Luffy, quien tendrá que liberarlos de las garras de Red Count, un nuevo villano creado para la ocasión, quien se escapó de Impel Down dos años atrás. Todo, en un desarrollo que recupera los elementos habituales de la serie *Unlimited*, como los toques de rol, la acción (volverán los combates contra poderosos enemigos, como Crocodile, Rob Lucci o Caesar Clown), la exploración de unos coloridos y bellos entornos o incluso los minijuegos (cazar bichos o pescar, por ejemplo).

Además, la aventura ofrecerá opciones multijugador (para 4 jugadores en red local en las portátiles, 2 a pantalla partida en las sobremesa), lo que sin duda hará que la experiencia sea aún más divertida. Además, contará con un modo Coliseo, que recordará bastante a los últimos capítulos de la serie, en el que los piratas se enfrentarán entre ellos para alcanzar lo más alto de la clasificación y donde, además, será posible ver alianzas tan poderosas como la de Luffy y Trafalgar Law, que también estará disponible en el modo Coliseo, entre otros personajes. Pero, lo mejor de todo es que Bandai Namco ha anunciado que *Unlimited World Red* llegará a Europa este 2014...


UNLIMITED WORLD RED es una mezcla de aventura, juego de acción, exploración, RPG y minijuegos con una historia nueva y original.

EIICHIRO ODA AMPLÍA SU UNIVERSO



LA SERIE UNLIMITED ha contado siempre con elementos no vistos en el manga, como una nueva historia. Y el creador del manga, Eiichiro Oda, siempre ha participado de un modo u otro. Con *Unlimited World Red* su colaboración ha excedido todo lo esperado, creando en exclusiva para el juego dos nuevos personajes (el mapache Pato que veis aquí a la izquierda, y Red Count, el "malo"). La historia también es suya, así como la nueva isla donde tiene lugar...




EL MODO COLISEO enfrentará a los principales piratas, como en los últimos capítulos de la serie, para estar en lo alto de la clasificación.


EL MODO COOPERATIVO permite vivir la aventura con un amigo a pantalla partida (en PS3 y Wii U) o con 3 vía red local en 3DS y Vita.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→¡Saludos desde la e-shop nipona!

Y es que este mes, SEGA ha dado un importantísimo paso lanzando su primer juego gratuito para 3DS y es, nada más y nada menos, que *Initial D Perfect Shift Online*, una nueva entrega del arcade de velocidad basado en el exitoso manga homónimo. Por si fuera poco, SEGA ya ha confirmado que lanzará más F2P en 3DS...



→Vuelta a las raíces J-RPG.

Eso es lo que ha afirmado Yosuke Matsuda, el presidente de Square Enix al diario Nikkei Trendy, tras comprobar el éxito de *Bravely Default* en Occidente. De este modo, la compañía asegura haber captado el mensaje y volverá a centrarse en hacer J-RPG como "los de antes", sin intentar llegar a la mayor audiencia posible como hasta ahora.

→Más *Legend of Heroes* en PS3 y Vita.

Nihon Falcon continuará la historia de *Eiyuu no Densetsu: Sen no Kiseki* (*The Legend of Heroes: Trails in the Flash*), que continuará en las citadas máquinas de Sony, incorporando novedades jugables como las nuevas artes perdidas que, a cambio de vaciar nuestra barra de magia, ejecutan un demoledor ataque especial. Por desgracia, como la gran mayoría de las entregas de esta saga, no tiene pinta de salir de Japón...



aquíTokio

ÚLTIMA HORA

→ *Ushiro*, de vuelta entre los muertos... Uno de los proyectos de Level 5 que más interés despertó en PSP, llamado *Ushiro* (en el que controlábamos a un Shinigami o espíritu capaz de poseer humanos para evitar que pasaran cosas malas) fue cancelado sin previo aviso. Pues bien, Level 5 ha recuperado la idea y está desarrollando algo relacionado con él...



→El regreso de los tambores ceremoniales. Los juegos musicales siguen aguantando el tirón y prueba de ello es el lanzamiento en junio de *Taiko Drum Master: Don and Katsu's Great Space-Time Adventure*, nueva entrega del famoso juego con tambores de Namco, que introducirá un modo historia con toques RPG, opciones para personalizar el tambor... y más.



→Un nuevo taller abre sus puertas. Gust ha confirmado que su nuevo juego de rol de la serie Atelier llegará este mismo mes de junio. Se llamará *Shallie: Alchemist of the Dusk Sea*, y contará con 2 protagonistas, Shallote y Shallistela, dos aprendizas de alquimista, entre las que alternaremos el control. Además, cada una contará con habilidades que le darán acceso a distintos materiales, como pescar o detectar materiales raros enterrados...



El blog de Kagotani

Segundo asalto a la realidad virtual...



Es gracioso ver cómo la gente se está excitando con la Realidad Virtual (o RV). Quiero decir, no es nada nuevo. Seguro que muchos son muy jóvenes para recordar los días en los que la industria se volvió loca con la revolución de la RV, que iba a llevar el juego al siguiente nivel. Algunos intentaron montar salones de RV... sin éxito. La industria optó por olvidarse y hasta que Oculus apareció en Kickstarter, nadie intentó volver a hacer nada con ella. Y queremos creer que aprendimos la lección y que esta vez es "la buena".

Si comparamos la vieja RV con Oculus, por ejemplo, sientes la misma increíble sensación al descubrir un espacio virtual alrededor. Entonces ¿qué fallaba en el pasado? La calidad gráfica es muy superior hoy en día. Y no solo eso. En el pasado, los mundos poligonales eran muy simples y con colores brillantes. Hoy se pueden mostrar gráficos fotorrealistas, que fatigan menos los ojos. Y en el pasado, las pantallas también eran peores, pero era lo mejor que había entonces. Ahora el visor es más ligero y compacto y se supone que la tecnología será más barata y accesible. Oculus quiere su visor por 300-400$. Pero hay que probarlo para darse cuenta de que persisten algunos problemas...

« CUALQUIERA QUE PROBÓ LA ANTERIOR REVOLUCIÓN RV ENTIENDE QUE NO FRACASÓ NI POR LA TECNOLOGÍA NI POR EL PRECIO »

Cualquiera que probó la primera revolución RV entiende que no fracasó por la limitación tecnológica o el precio. Te hace encontrarte mal. La baja calidad de los LCD de entonces podía tener que ver, pero es una cuestión "física", de salud. Tan pronto giras la cabeza mientras te mueves, se revuelve el cuerpo hasta el punto de tener que parar. Eso pasaba antes y sigue pasando ahora. Es uno de los asuntos centrales que explica por qué nadie intentó volver a hacer algo con la RV. Habrá gente que no lo padezca, pero si tienes a una mayoría de los usuarios que se encuentra mal, no habrá mercado.

Aparte, hay otro gran problema relacionado con la experiencia de juego. No me veo saltando y corriendo en un shooter subjetivo con el visor. Y todavía tienen que explicarnos cómo van a funcionar los controles. ¿Cómo se supone que vamos a apuntar con nuestro pad estándar? Ni Kinect ni PS Camera pueden hacerlo (o lo hacen de forma limitada). En el pasado había verdadera tecnología VR: podías andar por el mundo virtual gracias a sensores e incluso mandos que hacían las veces de armas. Lo de ahora nos deja ver alrededor, y poco más.

Entonces ¿tenemos que estar excitados por la RV esta vez? Es una gran tecnología porque ofrece una experiencia distinta, pero no ha resuelto todos sus problemas, dejando impresiones contradictorias. Está bien cuando viene de una compañía pequeña, pero es problemático cuando un fabricante de consolas se esfuerza en llevarlo a mayor escala.

Mario Kart 8

ATRAÍDOS POR LA LEY DE LA DIVERSIÓN UNIVERSAL

Ya queda poco para que llegue Mario Kart 8, la gran atracción de Wii U para esta primera mitad de 2014, y destinado a ser uno de los grandes referentes del catálogo de la consola. Aquí os contamos todas las novedades tras haber jugado a la mitad de los circuitos.

■ Wii U ■ Velocidad ■ 30 de mayo

Agarraos, que vienen curvas: las más pronunciadas que jamás hayáis tomado en *Mario Kart*. Como ya sabréis, la principal novedad de esta nueva entrega para Wii U será la antigravedad que utilizarán sus vehículos para conducir a través de paredes y techos, lo cual propiciará unas carreras mucho más dinámicas y llenas de emociones que antes. De hecho, sus creadores afirman haber tomado parte de la inspiración de *Super Mario Galaxy* y *F-Zero*, otros juegos emblemáticos de Nintendo que también son conocidos por desafiar a la gravedad.

Lo cierto es que en los nuevos circuitos que hemos probado nos hemos encontrado con tramos de lo más variados, zonas en las que podemos conducir sobre todo tipo de plataformas y cambios de perspectiva vertiginosos. Además, las secciones acuáticas y los saltos con ala delta que introdujeron la entrega de 3DS siguen presentes, lo que contribuye a una variedad extraordinaria de situaciones en carrera. Pero no sólo nos hemos llevado estas buenas vibraciones con los nuevos circuitos, sino también con la selección de escenarios retro escogidos para la ocasión, que están tan mejorados que hasta suena raro llamarlos "retro". No sólo se han rehecho visualmente para estar al mismo nivel que los nuevos, sino que además añaden numerosos elementos relacionados con las mencionadas mecánicas de antigravedad, conducción acuática y ala delta.

→ **GRÁFICAMENTE SE APRECIA UNA EVOLUCIÓN** considerable respecto a las entregas de Wii y 3DS. El primer *Mario Kart* en HD será uno de los juegos más bonitos, coloridos y con mejores gráficos del catálogo de Wii U, y lo mejor es que lo veréis moverse con una fluidez excelente a 60 imágenes por segundo incluso con la pantalla dividida para dos jugadores. Eso sí, cuando seáis tres o cuatro el frame rate bajará a 30 imágenes por segundo. ▶▶





Además, se nota que Nintendo ha estado trabajando muy duro en el juego, porque desde la demo del pasado E3 se han añadido nuevos detalles de lo más bonito. Ahora veréis en todo momento el ítem que tiene cada personaje: aunque no lo esté utilizando, lo contemplaréis en sus manos al pasar cerca de él. La verdad es que queda muy bien así, y es un placer para los ojos observar este tipo de detalles cada vez que nos cruzamos con otro corredor o al fijarnos en nuestro propio personaje. Eso sí, la relación con los ítems también ha cambiado jugablemente, y hay un pequeño detalle que no nos gusta tanto: a no ser que en la versión final sea diferente, ya no podréis coger un nuevo ítem hasta haberos deshecho completamente del anterior. Nada de guardaros uno nuevo en la recámara mientras aún tenéis caparazones alrededor de vuestro vehículo, por ejemplo.

UNA NOVEDAD JUGABLE que sí nos encanta es lo que Nintendo ha bautizado oficialmente como "choque con acelerón". Consiste en lo siguiente: si colisionáis con otro vehículo en secciones antigravedad seréis impulsados con un miniturbo automático, lo cual incentivará más que nunca los golpes entre jugadores.

Como veis, todo apunta a que cada carrera estará repleta de intensidad y de momentos memorables. De hecho, ahora tendréis la opción de presenciar tras cada carrera los "Mejores momentos", una serie de secuencias que toman las partes más importantes de la competición, y que además podréis personalizar y compartir a través del servicio Mario Kart TV y de la red social Miiverse. Y si os preguntáis por las funciones del GamePad, cabe decir que podréis elegir entre ver en él la partida en Off-TV o el mapa y posiciones de la carrera, y también entre mover el vehículo con el joystick o mediante el sensor de movimiento. Por supuesto, también serán compatibles el mando Pro, el wiimote (con nunchuk o sin él) e incluso el mando clásico de Wii.

Pero lo mejor de todo seguirá siendo el multijugador, que os dará innumerables horas de risas y diversión. El online estará más pulido y seguirá permitiendo hasta dos jugadores conectados desde una misma consola. En cuanto al multijugador local, el modo Grand Prix podrá disfrutarse con cuatro jugadores, cosa que anteriores entregas no permitían.

Sin duda tiene el potencial para ser el *Mario Kart* más divertido hasta la fecha. El próximo mes podremos salir de dudas.

LAS CUATRO PRIMERAS COPAS



COPA CHAMPINIÓN

LA PRIMERA COPA DEL JUEGO. Como es habitual, estos primeros circuitos son más accesibles. Empezamos con Estadio Mario Kart, un circuito sencillo, tras el cual utilizamos la hélice para bucear en las aguas del Parque Acuático. El Barranco Goloso es un escenario delicioso construido con dulces, y en Ruinas Roca Picuda deberéis tener cuidado de no ser aplastados.









COPA FLOR



SUBE LA INTENSIDAD. En el Circuito Mario tendréis que esquivar goombas y plantas piraña, mientras que el Puerto Toad es un bello escenario urbano y costero con carreteras muy inclinadas. La Mansión Retorcida es un escalofriante edificio en el que tendréis que escoger distintas rutas conduciendo por las paredes, y en las Cataratas Shy Guy os esperan grandes saltos.





CADA CARRERA ESTARÁ REPLETA DE MOMENTOS MEMORABLES. PUEDE SER EL MARIO KART MÁS DIVERTIDO

Hasta ahora hemos podido jugar a la mitad de los circuitos del juego. Una vez más, habrá 32 trazados divididos en 8 copas distintas: la mitad serán escenarios totalmente nuevos, mientras que los otros 16 circuitos serán remakes (con importantes novedades) de algunos de los que ya disfrutasteis en anteriores entregas de *Mario Kart*. Os hablamos de nuestra experiencia con la mitad de las copas.

COPA CAPARAZÓN

ASÍ EMPIEZAN LOS CIRCUITOS REMAKEADOS. Comenzamos los circuitos retro con la Pradera Mu-Mu de Wii y seguimos con el Circuito Mario de Game Boy Advance, que ahora cuenta con una sección antigravedad más elevada. Vuelven la Playa Cheep Cheep de DS y la Autopista Toad de N64, en la que ahora podréis conducir en las paredes. Todos son ahora más dinámicos y divertidos.









COPA PLÁTANO



VARIEDAD RETRO. El Desierto Seco-Seco de GameCube os llevará otra vez a un terreno de arena, y el Prado Rosquilla 3 de SNES ahora tiene tramos acuáticos. La Pista Real de N64 será mucho más bonita de lo que recordáis (y seguiréis viendo el castillo de Peach), y la Jungla DK también regresa desde la más reciente entrega de 3DS.

NUEVOS ÍTEMS





BUMERÁN

GOLPEA HASTA TRES VECES. Una nueva arma arrojadiza, cuya trayectoria sigue una línea recta. Podréis lanzarlo hasta tres veces: las primeras volverá a vosotros, pero al lanzarlo una tercera vez lo perderéis de vista. Al igual que el caparazón verde, requerirá de vuestra buena puntería, pero será más ágil, y gracias a su función reutilizable resultará más útil y eficaz.



PLANTA PIRAÑA

AHORA A VUESTRO SERVICIO. Es un clásico enemigo de la saga Mario, que habitualmente aparece en puntos concretos de los circuitos de *Mario Kart* para atacar a todo el que pasa por al lado, pero ahora podréis emplearlo en vuestro beneficio. Al utilizar este ítem, la planta piraña se colocará en la parte delantera de vuestro vehículo y atacará a los corredores a los que os acerquéis.

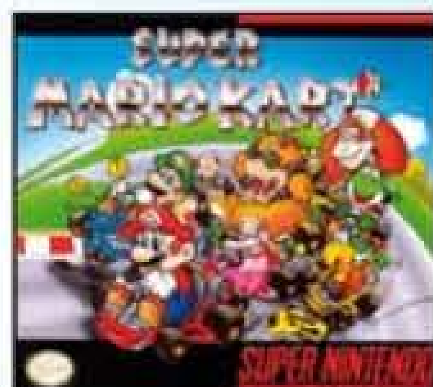




OTROS ÍTEMS

LA SALSA DE LAS CARRERAS. Tendréis los ítems más reconocibles de la saga. Además, las monedas (que ya tuvieron su regreso triunfal en 3DS) vuelven a una entrega de sobremesa tras muchos años de ausencia desde Super NES. Gracias a ellas iréis más rápido, y habrá un ítem que os proporcionará dos monedas.

LA SAGA MARIO KART EN HOBBY CONSOLAS



SUPER MARIO KART

- SNES / 1992
- Comentado en HC 15
- Puntuación **96**

La primera entrega de la saga nos encandiló sin remedio: "Es uno de los cartuchos más adictivos y maravillosos del último milenio".



MARIO KART 64

- NINTENDO 64 / 1997
- Comentado en HC 70
- Puntuación **94**

"Garantiza la diversión para el propietario de la consola, pero también para padres, amigos, primos, vecinos y hasta el repartidor de pizzas".



MARIO KART SUPER CIRCUIT

- GBA / 2001
- Comentado en HC 121
- Puntuación **95**

El debut en portátiles fue un éxito: "Nintendo demuestra con esta obra maestra que GBA es capaz de todo".



MARIO KART DOUBLE DASH

- GAMECUBE / 2003
- Comentado en HC 147
- Puntuación **92**

Permitía juntar dos GC en red local para hacer partidas de ocho. "Es un juegazo que es oro puro", dijimos de él.



MARIO KART DS

- DS / 2005
- Comentado en HC 171
- Puntuación **94**

Fue la primera entrega con soporte online y partidas locales con un solo cartucho. "No podréis soltarlo, así que corred a por él".



MARIO KART Wii

- Wii / 2008
- Comentado en HC 200
- Puntuación **91**

Hacía uso del Wiimote para convertirlo en un volante. "Es un juego divertido y completo, que saca partido a las facetas de Wii".



MARIO KART 7

- 3DS / 2011
- Comentado en HC 243
- Puntuación **89**

La última aparición de la saga incluía tramos por el aire y el agua. "Mario y compañía han logrado poner a tope el motor de 3DS".

KOOPALINGS

Conocimos a los siete hermanos Koopalings en *Super Mario Bros. 3* (NES), y desde entonces nos hemos enfrentado a ellos como jefes de los mundos de varios juegos del fontanero. Al principio se les consideró hijos de Bowser, pero el propio Miyamoto explicó en 2012 que "nuestra historia actual es que no son hijos de Bowser. Su único hijo es Bowsy, y no sabemos quién es la madre". ¿Serán adoptados? ¿O sólo esbirros de alto rango?



IGGY KOOPA

HIPERACTIVO, DEMENTE E IMPREDECIBLE. Es el más alocado de la familia, y también el más alto, delgado y rápido de los Koopalings. Tiene un Chomp Cadenas como mascota.

Se llama así por... IGGY POP, cantante estadounidense y todo un icono que con su grupo The Stooges y sus discos en solitario supuso una de las mayores influencias para el punk.



WENDY O. KOOPA

CAPRICHOSA Y AGRESIVA. La única chica Koopaling es una malcriada que monta en cólera cuando no se sale con la suya.

Se llama así por... WENDY O. WILLIAMS, cantante del grupo punk neoyorquino Plasmatics, famosos por sus salvajes actuaciones en directo.



LEMMY KOOPA

INMADURO E INOCENTE. El más pequeño de los hermanos, que normalmente aparece balanceándose sobre una gran pelota.

Se llama así por... LEMMY KILMISTER, el cantante, bajista y líder de los ingleses Motörhead, uno de los grupos más influyentes de la historia del heavy metal.



MORTON KOOPA JR.

CORPULENTO Y BOCAZAS. Es el más grande de todos y tiene la piel más oscura que sus hermanos. De pequeño se golpeó con una estrella, y se le quedó una cicatriz con esa forma en la cabeza.

Se llama así por... MORTON DOWNEY JR., cantante y presentador de TV estadounidense.

ROY KOOPA

BRUTO Y MUSCULOSO. Suele decirse que es el que más fuerza física tiene. De hecho, siempre apuesta más por la fuerza bruta que por pensar mucho las cosas.

Se llama así por... ROY ORBISON, cantante de rock estadounidense que despuntó en los 60.





LUDWIG VON KOOPA

INTELIGENTE, INGENIOSO Y ARROGANTE. El más listo y culto de todos.

Se llama así por... LUDWIG VAN BEETHOVEN, el legendario compositor clásico alemán, considerado uno de los mejores músicos de la historia.



LARRY KOOPA

BROMISTA Y TRAMPOSO. Se enfada con facilidad. Se dice que es el Koopaling favorito de Bowser.

Se llama así por... LARRY MULLEN JR., batería del popular grupo irlandés de pop-rock U2. Algunas fuentes señalan incorrectamente que Larry Koopa toma su nombre del periodista estadounidense Larry King.

PERSONAJES

El plantel de personajes jugables confirmados sigue creciendo. Los últimos tres anunciados son corredores que se estrenaron en *Mario Kart 7* para 3DS: Mario de metal, Lakitu y Shy Guy. ¡Y ya hemos jugado con todos ellos en *Mario Kart 8*!



MARIO DE METAL

UN FONTANERO MÁS PESADO. Desde que la forma de metal debutó en *Super Mario 64*, esta versión alternativa de Mario ha aparecido en varios juegos, entre ellos *Mario Kart 7* (3DS). Mario de metal es muy distinto del equilibrado Mario normal, ya que tiene un peso mucho mayor. Esto significa que tendrá una menor aceleración pero una mayor velocidad punta.


KOOPA TROOPA

LAKITU

DE ÁRBITRO A CORREDOR. Otro de los últimos confirmados por Nintendo. El Lakitu con caparazón verde siempre ha aparecido en la saga como árbitro y para "pescarnos" al caer por un precipicio, pero el de caparazón rojo debutó en la entrega de 3DS como personaje jugable. Es un personaje ligero, por lo que su principal punto fuerte es su gran aceleración.



SHY GUY



SE CONSOLIDA EN LA SAGA. Ya era jugable en DS, aunque sólo en modo multijugador Descarga. Fue en Nintendo 3DS donde se estrenó por todo lo alto como personaje seleccionable en todas las modalidades, y en *Mario Kart 8* mantendrá dicho estatus. Este clásico enemigo de Mario nació en Doki Doki Panic, el juego en el que se basó la versión occidental de *Super Mario Bros. 2*.

OTROS PERSONAJES

MÁS PILOTOS. Además de los tres últimos confirmados, los Koopalings y Koopa Troopa (que lo tenéis aquí arriba), éstos son los demás personajes conocidos hasta la fecha. Por ahora hay 27, ¡y aún quedan algunos por desvelarse! Todavía no podemos revelaros la cifra final, pero ya veis que su elenco será el mayor de la saga (había 26 en Wii, y 17 en 3DS).





MÁS QUE FONTANERÍA

EN LAS TRES ÚLTIMAS DÉCADAS, Mario ha trabajado en infinidad de sectores productivos, con el deporte como protagonista indiscutible. Golf, tenis, baloncesto, béisbol o fútbol son sólo algunos ejemplos de la polivalencia del fontanero italiano, que incluso ha llegado a convertirse en campeón olímpico, junto a Sonic, el que fuera su gran rival en los 90. Además, se sacó la carrera de medicina para ejercer como doctor. Nadie ha salido en más "spin offs" que este bigotudo ser.



CONCURSO

MARIO KART 8

¡Que empiece la carrera!

¿Te mueres por jugar a Mario Kart 8, pero aún no tienes Wii U? Tranquilo, nuestro concurso puede llevarte directo a la parrilla de salida.

REGALAMOS 5 PACK DE Wii U + MARIO KART 8





PARTICIPA AQUÍ http://www.hobbyconsolas.com/concursos/mario-kart-8

La Gran Guía de los

La evolución del género

ARCADE



Ya sea a bordo de coches, motos o vehículos antigravitatorios, la emoción de cruzar la meta ha hipnotizado a los jugadores durante décadas. Repasamos la historia de un género que sigue tan fresco como el primer día.

Dada la popularidad de la que goza el deporte del motor, no es de extrañar que los arcades de conduccion sigan cautivando a millones de jugadores, década tras década. Steve Lycett, uno de los componentes de Sumo Digital, responsables de las adaptaciones caseras de *OutRun 2* y la franquicia *Sonic & SEGA All-Star Racing*, nos explica el atractivo del género: "No necesitas construir una historia ni perder tiempo con tutoriales. Todo el mundo entiende al instante la mecánica de usar un volante para controlar la dirección, y la necesidad de ir cambiando de marchas y pisar el pedal para correr a toda velocidad".

Los fabricantes de recreativas ya producían simuladores de conducción incluso antes de la aparición de los primeros videojuegos. Sega recurrió a efectos mecánicos para recrear la sensación de velocidad en su recreativa *Grand Prix* de 1969, por citar un ejemplo. Cuando llegó el boom de los recreativos, a principios de los años 70, las limitaciones del hardware de la época obligaron

RACERS





CALIDAD RETRO GAMER

Este es un reportaje de **Retro Gamer,** la revista con la mejor información sobre juegos retro. ¡Pídela en tu quiosco!









a mantener en todo momento una vista aérea, como en el emblemático *Formula K* de 1974. Aunque esta perspectiva nos brindaría títulos míticos como *Super Sprint* o el muy posterior *Micro Machines,* la verdadera evolución llegaría al situar la cámara detrás del coche, lo que disparó la sensación de velocidad.

La primera recreativa de conducción en ofrecer una perspectiva en primera persona fue *Nürburgring,* creada por Reiner Foerst en 1975, la cual utilizaba un complejo hardware con 28 placas de circuitos. Aquella maquína pionera llamó la atención de Ted Michon, de Digital Games, que había viajado hasta una bolera de Dusseldorf para reparar sus cabinas de *Air Combat* (la máquina del 76, no la de Namco del 92). Aunque la coin-op de Foerst le impresionó mucho, Michon sabía que su fabricación en masa no era viable a nivel comercial, así que decidió replicar el mismo concepto con un hardware más sencillo. Así nació *Night Driver,* una placa que se benefició de la maquinaria de marketing de Atari y popularizaría el uso de la perspectiva en 1ª persona. ▶





CARRERAS ARCADE: TERMINOLOGÍA

DERRAPE
■ Una técnica muy útil que permite a los conductores perder tracción en las ruedas traseras para deslizarse en las curvas.

REBUFO
■ Dícese del acto de pegarnos a la cola de otro coche y ganar velocidad al ofrecer menor resistencia al aire. Una maniobra artera pero muy útil.

TURBO
■ Una manera de disparar, durante unos instantes, la velocidad de tu vehículo. Suele estar limitada, así que es mejor usarla con cabeza.

RUBBER-BANDING
■ Artimañana de los programadores para ralentizar a los que van en cabeza y mantener la rivalidad en las carreras.

ROLLING START
■ Cuando la carrera arranca con los coches ya en marcha, en lugar de hacerlo desde la salida. Como en *Daytona USA*.

CHECKPOINT
■ En muchos juegos la clave no es llegar a la meta, sino alcanzar un punto determinado antes de que acabe el tiempo marcado en la pantalla.

AUTOMATICO Y MANUAL
■ Correr con o sin cambios de marcha. En Automático es más sencillo, pero cambiar de marchas garantiza la mayor velocidad posible.

TUNING
■ El acto de modificar las tripas y el exterior del coche para ganar en prestaciones. La aparición de tarjetas para grabar partida hizo posible su aparición en coin-ops.





» [Arcade] *Daytona USA* sigue dando guerra en muchos salones recreativos.

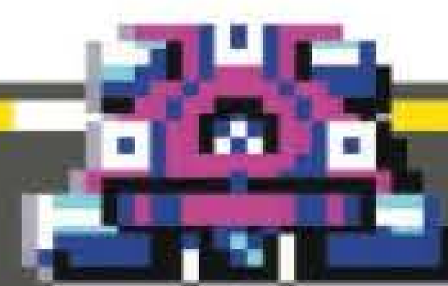

» [Arcade] Los coloristas gráficos de Buggy Boy dejaron a muchos chavales de la época con la boca abierta.

Los cimientos del género los establecería Sega en 1981 con *Turbo*, el primero juego en explotar la perspectiva en "tercera persona", incorporando además una gran sensación de profundidad y la transición de día a noche. *Turbo* sería convertido posteriormente a Collecovision e Intellivision, aunque fue rapidamente eclipsado por una de las más célebre creaciones de Namco.

Lanzado en 1982, *Pole Position* se inspiraba en la Formula 1 e introdujo algunos elementos de este deporte, como la vuelta de clasificación y las vallas publicitarias a los márgenes de la carretera, por primera vez en un juego. Namco incluso incorporó el antiguo circuito de F1 Fuji Speedway dentro del juego. Aquel grado de realismo, y el enorme mueble que acogía la placa, tuvieron un gran impacto entre los jugadores de la época, convirtiendo a *Pole Position* en un auténtico fenómeno, con más de 20.000 muebles vendidos e incluso llegaría a inspirar una serie de dibujos animados. Namco explotó a conciencia el negocio, y lanzaría en 1983 una secuela, con mejores gráficos y tres nuevos circuitos, incluyendo el de Suzuka.

El género evolucionaba rapidamente en los salones recreativos, pero las líneas básicas del diseño que se estaban usando en los arcades se aplicaron también en los desarrollos domésticos. *Enduro*, un lanzamiento de Activision de 1983 para la Atari 2600 exprimió a conciencia el hardware de la VCS, incorporando muchos elementos "heredados" de *Turbo*, como los efectos atmosféricos. Ese mismo año, los usuarios de Spectrum alucinaron con *3D Deathchase*, un espectacular juego que introdujo elementos de combate a la conducción, enfrentando al jugador contra otros dos motoristas en medio de un espeso bosque. La tensión, y el número de árboles en pantalla, se multiplicaba en los últimos niveles. Otros célebres juegos de conducción con mecánicas de combate fueron *Chase HQ* y *Roadblasters*. Este último recientemente rescatado, por cierto, en la maravillosa película de Disney, *Rompe Ralph*. Sí, era la máquina que Turbo saboteaba.

CRONOLOGÍA SELECTA



1976 · 1977 · 1978 · 1979 · 1980 · 1981 · 1982 · 1983 · 1984

NIGHT DRIVER (1976)
■ Inspirados por el *Nürburgring*, de Reiner Foerst, Atari popularizó la perspectiva en primera persona en los arcades de conducción.

SPEED FREAK (1979)
■ *Speed Freak*, obra de Vectorlogic, fue el primer arcade de conducción en utilizar gráficos vectoriales, ofreciendo una pionera sensación de profundidad en 3D.

TURBO (1981)
■ Al incluir efectos atmosféricos, la transición del día y la noche y la perspectiva en 3ª persona, Sega estableció buena parte de los cánones del género.

POLE POSITION (1982)
■ La mítica placa de Namco fue el primer arcade de conducción en recrear un circuito real e incorporar la vuelta de clasificación.



3D DEATHCHASE (1983)
■ Los usuarios de Spectrum alucinaron con este clásico, uno de los primeros arcades de conducción que incluía armamento.





» [Atari 2600] Muchos cartuchos de VCS tenían perspectiva aérea, pero *Enduro* situó la cámara tras el coche.

» [Arcade] En el universo de los recreativos, un choque conlleva un espectáculo pirotécnico y la pérdida de valiosos segundos.



NO TODOS SON IGUALES



La era de los 16-bit nos brindaría nuevas obras maestras, entre ellas un par de placas creadas por el genio de Sega, Yu Suzuki. El simulador de motos *Hang On* desembarcó en los salones recreativos bajo diferentes modelos de cabina, entre ellos uno que incluía una réplica a escala real de una moto, desde la que el jugador era capaz de controlar la dirección del motorista, inclinando su cuerpo de un lado a otro, como si se pilotase una moto real. Aquel mueble, infinitamente más realista y espectacular que el típico stick con un par de botones, causó conmoción entre el público de la época. Aunque no era nada en comparación al siguiente arcade de conducción de Yu Suzuki.

OutRun era, y sigue siendo, una obra maestra, tanto por su mecánica como por el diseño de los escenarios que acogían los circuitos. Steve también tiene buenos recuerdos de él: "Siempre he sido un gran fan de *OutRun*, incluso antes de tener la oportunidad de trabajar en la franquicia. Es un juego icónico; la posibilidad de elegir tu música favorita, lanzarte a la carretera y tomar la ruta que prefieras. Y visualmente era increíble."

La placa de AM#2 arrancaba en un entorno playero y luego permitía al jugador elegir su propia ruta a lo largo de 15 niveles. En un momento estabas conduciendo entre molinos de viento y al siguiente estabas pisando el acelerador en mitad del desierto. Antes de pisar el asfalto por primera vez, el jugador podía sintonizar en la radio del Ferrari Testarossa tres melodías distintas, que componían la que para muchos es la mejor BSO de la historia de los recreativos.

Otra gran innovación a nivel de hardware fue la aparición de las cabinas conectadas entre sí. El *Final Lap* de Namco fue el primero en ofrecer esta posibilidad, permitiendo conectar cuatro cabinas, lo que equivalía a partidas simultáneas para ocho jugadores. Una idea que otros fabricantes copiaron, creando auténticas moles que atraían todas las miradas en los ▶



» [Arcade] *Hang-On* fue una de las primeras placas inspiradas en el deporte de las motos.

HANG-ON
■ Diseñado por el mítico Yu Suzuki, *Hang-On* causó furor en los salones con este mueble, que recreaba una moto a tamaño real.

FINAL LAP
■ El arcade de Namco fue el primero en ofrecer carreras para ocho jugadores, al conectar varios muebles.

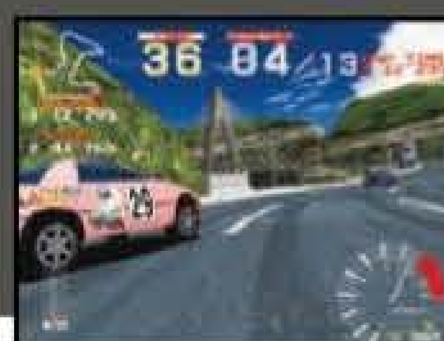
SUPER MARIO KART
■ Nintendo inventó todo un subgénero, los juegos de karts, en un cartucho inolvidable que inspiró a legiones de imitadores.



1985 · 1986 · 1987 · 1988 · 1989 · 1990 · 1991 · 1992 · 1993

OUTRUN
■ La obra maestra de AM#2 ofrecía una experiencia de juego única, con sus diferentes rutas y una BSO memorable. Para muchos, la mejor de la historia.

HARD DRIVIN'
■ Atari recurrió a los polígonos para ofrecer una conducción de lo más realista. Bueno, salvo en el caso del looping, claro.



RIDGE RACER
■ *Ridge Racer* fue el primer arcade de conducción en desplegar polígonos con mapeado de texturas, dando el pistoletazo a la encarnizada rivalidad entre Namco y Sega.

CINCO JUEGOS ESENCIALES

Si quieres revivir la historia de los arcades de conducción, dales un buen tiento.



NIGHT DRIVER

■ 1976 ■ ARCADE

Puede que no fuera el pionero de su clase, pero *Night Driver* supuso uno de los primeros intentos por recrear la sensación de conducir un coche de verdad, desde la perspectiva del conductor. Atari popularizo el uso de la primera persona, lo que fue todo un avance entre los arcades de la época.



POLE POSITION

■ 1982 ■ ARCADE

Namco construyó buena parte de los cimientos del género con esta placa, que desplegaba unos gráficos alucinantes y una gran sensación de velocidad. Además, fue pionero en incluir aspectos realistas, como la recreación del circuito Fuji Speedway y los anuncios en los laterales de la pista.



SUPER MARIO KART

■ 1992 ■ SNES

Nintendo exprimió el Modo-7 de la SNES, amén del carisma de Mario y sus aliados y enemigos, para componer un cartucho redondo que inventó todo un subgénero, los karts, provocando la aparición de una legión de imitadores... desde Sonic hasta los personajes del universo Konami.



DAYTONA USA

■ 1993 ■ ARCADE

En el haber de Sega hay multitud de joyas de la conducción arcade, pero si tuviéramos que elegir una (que no fuera *OutRun*, claro), sería *Daytona USA*. Incluso hoy en día es posible encontrarla, viva y coleando, en los pocos salones recreativos que quedan en nuestro país. Por algo será.



BURNOUT PARADISE

■ 2008 ■ PS3/XBOX 360/PC

Con el desmantelamiento de Criterion desaparecen nuestras esperanzas de disfrutar de un nuevo *Burnout*. Por suerte, siempre nos quedará *Paradise*, la quinta entrega de la saga. Aunque su mecánica de mundo abierto no entusiasmara demasiado a algunos fans.



» [Arcade] Los gráficos basados en sprites iban ganando en complejidad. Un buen ejemplo fue *Power Drift* de Sega.



» [Mega Drive] En *Road Rash* no bastaba con llegar el primero. Había que moler a palos a los rivales, usando bates y cadenas.

▶ salones recreativos que podían permitirse semejante inversión. Los primeros arcades de conducción poligonales empezaron a irrumpir en los salones a finales de los 80. *Hard Drivin'*, de Atari, y *Winning Run*, de Namco, aterrizaron en 1988. Aunque sus gráficos eran algo toscos, supusieron toda una revolución que también alcanzó a los sistemas domésticos. Para el recuerdo queda el grandísimo *Stunt Car Racer* que Geoff Crammond programó para Amiga y Atari St en 1989. Eran sólo los primeros pasos, pero marcaron el rumbo que tomarían los arcades de conducción en los años 90.

A medida que la era de los 16-bit se apagaba, dando paso a las recreativas de 32-bit, los desarrolladores empezaron a experimentar con nuevos vehículos y escenarios que suponían una grata alternativa a los tradicionales coches y motos. Futuristas deslizadores protagonizaban el *S.T.U.N. Runner* de Atari y el prodigioso *F-Zero* de Nintendo. Otro lanzamiento de la gran N, el mítico *Super Mario Kart*, enfrentaría a la mascota de la compañía con conocidos aliados y enemigos en trepidantes carreras de karts en las que el dominio del derrape era tan importante como la puntería a la hora de disparar los inolvidables caparazones rojos y verdes. No tardaron en aparecer imitadores de aquel glorioso cartucho de SNES, convirtiendo a las carreras de karts en todo un subgénero dentro de la conducción.

El reinado de las recreativas de 32-bit arrancó lentamente, con placas como *Rad Mobile*, de Sega, que intentaban exprimir la tecnología de scaling que dio vida a clásicos como el mencionado *OutRun* o *Power Drift*. Aunque *Rad Mobile* no gozó de la misma popularidad, ofrecía una gran sensacion de profundidad y tuvo el honor de acoger la primera aparición de Sonic, convertido en un adorno colgado del retrovisor mucho antes de que se pusiera a corretear en nuestras MD. Sería la propia Sega quien revolucionaría, una vez más, el género, tras su asociación con General Electric Aerospace. Esto dio como resultado el nacimiento de la placa Model 1, un hardware adelantado a su tiempo con el que poder recrear, por fin, entornos poligonales como jamás se habían visto en un salón recreativo. Sobre esta placa nacería el mítico *Virtua Racing*, el simulador de conducción más espectacular creado hasta la fecha. El entorno poligonal le permitió a Sega incluir un elemento inédito hasta entonces en los arcades de carreras: la posibilidad de elegir entre cuatro vistas diferentes con sólo pulsar un botón.



> **“los derrapes dieron alas a los jugadores más hábiles”**
> Steve Lycett

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

■ *Sega Rally* introdujo pistas que desafiaban al jugador a ajustar su estilo de conducción sobre diferentes superficies, desde asfalto hasta barro.



DIDDY KONG RACING

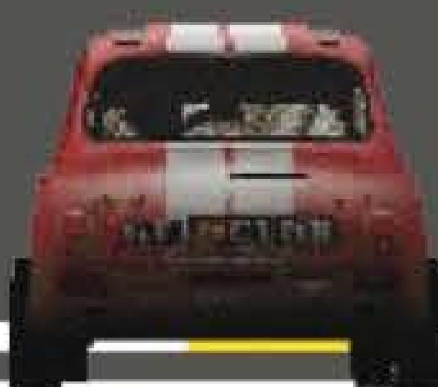
■ El juego de karts de Rare fue el primero en incluir diversas clases de vehículos con los que afrontar circuitos sobre tierra, mar y aire.



METROPOLIS STREET RACER

■ Además de recrear con enorme fidelidad las calles de Londres, Tokio y San Francisco, *MRS* introdujo el sistema de Kudos, que premiaba al buen conductor.

1994 · 1995 · 1996 · 1997 · 1998 · 1999 · 2000 · 2001 · 2002



GTI CLUB

■ El circuito urbano de la placa de Konami permitía a los jugadores tomar todo tipo de atajos, en pos de llegar los primeros a la meta.



SAN FRANCISCO RUSH 2049

■ Con la incorporación de un teclado numérico en la cabina, Atari Games permitió a los jugadores guardar los vehículos desbloqueados.



1993 fue un año importante para los arcades de conducción, con una feroz competencia entre Namco y Sega que se tradujo en dos lanzamientos que volverían a redefinir las fronteras del género, sobre todo a nivel gráfico. Aunque Steve acierta al puntualizar que las mejoras iban mas allá de lo meramente superficial: "Por primera vez fue posible derrapar, tanto en *Ridge Racer* como en *Daytona USA*, algo que hasta entonces no era sencillo de recrear mediante el scaling. Esto dio alas a los jugadores más hábiles con el volante".

Ridge Racer fue el primer arcade de conducción en mostrar polígonos con mapeado de texturas, lo que supuso una gran salto respecto a los anteriores arcades de conducción 3D. Los derrapes eran parte fundamental de la mecánica de conducción, permitiendo a los jugadores apurar cada curva hasta el límite. *Dayona USA* llegó justo después, sustentado en unos gráficos espectaculares y dejando patente la experiencia de Sega en el género a través de unos circuitos fabulosamente diseñados. Además, incorporó la opción multijugador, algo que le sirvió para desmarcarse de su rival. Namco contraatacó con *Ridge Racer 2*, una versión multijugador de la placa original, iniciando una rivalidad que Steve define como "una pequeña carrera armamentística con coches deslumbrantes".

La fiebre por los polígonos empujó a las consolas de 16-bit mas allá del límite de sus posibilidades. Tanto SNES como Mega Drive introdujeron procesadores en los cartuchos para dar vida a dos juegos que parecían impensables en las veteranas plataformas: *Stunt Race FX* y *Virtua Racing*. Cuando desembarcó la siguiente generación de consolas, con la aparición en 1994 de PlayStation y Saturn, las conversiones de *Ridge Racer* y *Daytona USA* se convirtieron en las respectivas banderas de Sony y Sega para mostrar al público la potencia de sus nuevas criaturas. La conversión de *Rigde Racer* era practicamente idéntica a la placa original, aunque la versión Saturn de *Daytona USA* sufría de ciertas bajadas de frame rate y algo de pop-up, aunque eso no pareció detener el entusiasmo de los compradores de la flamante consola de 32-bit de Sega.

Mas allá de las meras conversiones de recreativas, la potencia de las nuevas ▶

HABLAMOS CON... Alex Ward, cofundador de Criterion Games



¿Cuál fue el primer arcade de conducción al que jugaste?
Creo que fue la cabina con asiento del *Pole Position* de Atari. Aún adoro esa placa. Aunque el volante estaba tan hecho polvo que tenías que ser un maestro de la conducción para llegar vivo a la meta.

¿Cuáles son los elementos clave que debe tener un arcade de conducción?
Colores brillantes, pistas alucinantes y derrapes increíbles. Podrás tener en casa un volante de cientos de euros, pero no hay nada comparable a sentarse en la cabina de *OutRun* o *PowerDrift* y pisar el acelerador a fondo.

Uno de los pilares de la mecánica de Burnout era conducir como un demente para acumular turbo. ¿De dónde sacásteis la inspiración para hacerlo?
La inspiración para crear *Burnout* nos vino de la película Ronin y el corto francés Rendezvous. Ambos mostraban coches normales conducidos a toda pastilla por las calles de París. La idea del turbo surgió en una reunión que Fiona Sperry y yo tuvimos en las oficinas de EA Canadá a principios del 2000. Les gustó el proyecto y estuvieron a punto de hacerse con él. Un tipo muy listo llamado Hanno Lemke nos preguntó qué motivos tendría el jugador para jugarse el pellejo en medio del tráfico, y nos desafío a que recompensásemos a los jugadores por ello. De ahí salió la idea de hacer el cafre.

Criterion acabó involucrándose en NFS. ¿Fue difícil aportar algo nuevo a una saga tan establecida?
Acabábamos de producir *Paradise* cuando *NFS Undercover* llegó a las tiendas. Estaba leyendo Edge cuando descubrí que lo habían puntuado con un 3/10. Le envié un mail a Frank Gibeau, de EA, en el que escribí algo así como "3 sobre 10 es una desgracia. Deberías darnos la saga. Nos encantaría recrear coches reales y estrellarlos." No esperaba respuesta, pero diez minutos más tarde me llamó y dijo "De acuerdo, es vuestra". Al principio queríamos centrarnos en el online, con un fuerte componente social, pero las primeras demos fueron un desastre, así que apostamos por lo seguro, *Hot Pursuit*, las raíces de *NFS*: velocidad y policías.



» [Arcade] Muchos desarrolladores legendarios dejaron su huella en el género. *Cruis'n USA* fue diseñado por el gran Eugene Jarvis.



SPLIT/SECOND: VELOCITY
■ El arcade de Black Rock Studios permitía a los jugadores activar todo tipo de trampas en los circuitos, para hacer la puñeta al rival.

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED
■ Con escenarios que se venían abajo o se indundaban, Sumo Digital creó un arcade de karts en el que ninguna vuelta era idéntica a la anterior.

2003 · 2004 · 2005 · 2006 · 2007 · 2008 · 2009 · 2010 · 2011 · 2012



BURNOUT PARADISE
■ *Burnout Paradise* aplicó una estructura de mundo abierto a la conducción arcade, ofreciendo una libertad de acción sin precedentes.

BLUR
■ Bizarre Creations se la pegó bien fuerte con esta ambiciosa mezcla de coches reales y power-ups. Un clásico a reivindicar.



¿QUÉ HACE GRANDE A UN ARCADE DE COCHES?



COMPETICIÓN
■ Llegar primero a la meta o sacar a un colega de la pista siguen siendo nuestro mayor aliciente a la hora de hincarle el diente a un arcade de conducción.

ACCIDENTES
■ Cuando todo ha ido mal, un gran arcade de conducción te lo hace saber mediante vuelcos dramáticos y explosiones demenciales.

VELOCIDAD
■ El componente esencial. El mayor placer que ofrece un arcade de conducción es pilotar a velocidades chifladas, sin miedo a las multas.

ESCENARIOS
■ Desde soleadas playas hasta autopistas espaciales, los arcades de conducción han desplegado los escenarios más hermosos de la historia.

PILOTAJE
■ Fácil de aprender y difícil de dominar, esa ha sido siempre la clave de los mejores arcades de conducción, con una curva de dificultad modélica.

VEHÍCULOS
■ Desde modelos reales hasta extravagancias sobre el aire, los vehículos siempre han sido el gancho principal para atrapar al jugador.


» [GameCube] Los arcades futuristas, como *F-Zero GX*, nos han permitido pilotar a velocidades absurdas.

> "Sentarse en una cabina enorme sigue siendo emocionante"
> Steve Lycett

consolas abrió un nuevo campo de posibilidades para los desarrolladores. El magistral *WipEout* de Psygnosis fue uno de los platos fuertes del catálogo inicial de PlayStation, con sus vehículos futuristas, una banda sonora inolvidable y una estética industrial que enamoró incluso a los jugadores más veteranos. Por su parte, Nintendo logró un nuevo hito en 1996 con *Wave Race 64* para N64, logrando recrear con bastante realismo la sensación de correr sobre el agua, algo hasta entonces muy difícil de plasmar con la tecnología de sprites. El uso de polígonos también hizo posible la conducción en el aire, con los "aviones" de *Diddy Kong Racing* de N64, lo que supuso todo un avance en el subgénero de karts.

A pesar de contar con décadas sobre su espalda, el género de conducción siguió evolucionando con el cambio de milenio. *Crazy Taxi* dejó atrás los circuitos por una atestada ciudad en la que debíamos conducir como dementes para llevar a nuestros clientes a su destino. Por su parte, el ambicioso *Metropolis Street Racer* de Bizarre Productions llevó la conducción a una nueva cota de realismo, no sólo en el apartado gráfico (los circuitos recreaban partes de Londres, Tokyo o San Francisco), sino al introducir un nuevo sistema de puntuación, los célebres kudos, que premiaban a los conductores más técnicos.

Los salones recreativos intentaron recrear la profundidad de los arcades domésticos con la introducción de tarjetas para grabar partida, en placas como *Initial D* de Sega o *Wangan Midnight* de Namco. Otras recreativas, como *H2Overdrive*, de Raw Thrills (la compañía fundada por Eugene "*Defender*" Jarvis), y *Dead Heat* de Namco incluían la opción de introducir un código PIN en la cabina, con el que podíamos recuperar nuestra partida. La última década nos brindó el retorno del legendario Testarossa de AM#2 con *OutRun 2*, una recreativa que recuperó los mejores elementos del original (la música, las diferentes rutas) incorporando además una mecánica de derrapes tan espectacular como chiflada. Tanto esta placa como su secuela directa, *OutRun 2SP*, fueron estupendamente convertidas a distintos sistemas domésticos (Xbox, PS2, PSP) a cargo de Sumo Digital.

Por supuesto, no podemos dejar de hablar de la saga *Burnout*, una de las mejores cosas que le ha sucedido al género de la conducción en los últimos tiempos. La primera entrega se remonta al año 2001, en PlayStation 2, y nos dejó a todos boquiabiertos con su sistema de turbo, que premiaba la conducción más descabellada, como por ejemplo circular en sentido contrario y pegarse lo más posible a otros coches, dando como resultado espectaculares choques que acabaron convirtiéndose en el emblema de la franquicia. La fórmula alcanzaría su cénit en *Burnout 3: Takedown*, en donde se nos premiaba por empotrar a los rivales contra los muros o contra el tráfico que venía en sentido contrario. *Burnout Paradise* incorporó además una estructura de mundo abierto que, aunque no fue del agrado de todo el mundo, ofrecía una libertad para conducir, y sobre todo para hacer el cafre, sin precedentes.

Las innovaciones en el género acabarían afectando incluso a la orografía de los mismos circuitos, con títulos tan demenciales como *Split/Second*. El incomprendido arcade de conduccion de Black Rock Studio dio una vuelta de tuerca a la rivalidad entre conductores al incorporar la posibilidad de dinamitar partes del circuito, cerrando el paso a nuestros rivales y abriendo nuevas rutas. Y hasta se podía lanzar un avión de pasajeros sobre el tipo que fuera en cabeza.

Aunque su popularidad en las consolas haya descendido en los últimos años, los arcades de conducción siguen siendo uno de los géneros dominantes en los salones recreativos. Steve lo sabe bien (Sumo Digital firmó también la adaptación a recreativa de *Sonic & Sega All-Stars Racing* en 2011) y nos describe en pocas palabras las razones de la supervivencia del género en los recreativos: "Quizás no se haya innovado demasiado en el género, pero sigue siendo emocionante sentarse en una cabina enorme, con un volante con force-feedback en las manos, frente a un monitor gigantesco y varios altavoces atronando en nuestra cara. Con semejante despliege… ¿quién no querría pisar el acelerador a fondo?".


» [Arcade] *Virtua Racing* fue la primera placa recreativa en ofrecer cuatro clases de vistas diferentes.



» [Dreamcast] Las cataratas nos brindaron la oportunidad de hacer saltos imposibles en *Hydro Thunder*, de Midway.

SABÍAS QUE…

1 ***Nürburgring*** **fue el primer arcade con perspectiva en 1ª persona y la inspiración que hizo posible** ***Night Driver.***

2 ***Pole Position*** **incluía Fuji Speedway, el primer circuito real en aparecer en un arcade de conducción.**

3 ***Hang-On,*** **diseñado por el legendario Yu Suzuki en 1985, fue la primera coin-op en la que el jugador controlaba la acción con su propio cuerpo, a bordo de una moto.**

4 ***Final Lap*** **fue el primer arcade en incluir la opción de conectar varias cabinas entre sí.**

5 ***Rad Mobile*** **supuso la primera aparición de Sonic, convertido en un adorno del retrovisor, antes incluso de debutar en nuestras Mega Drive.**

6 ***Virtua Racing*** **fue la primera recreativa en incluir cuatro cámaras distintas, accesibles desde un botón.**

7 ***Ridge Racer*** **no incorporaba originalmente la opción multijugador, algo que sí hizo su rival** ***Daytona USA,*** **así que Namco trabajó a toda pastilla en una secuela que ofreciera esa mejora.**


» [PlayStation 2] Los juegos de conducción urbana se sumaron a la fiebre por el tuning tras el éxito de *Need For Speed Underground.*



» [Arcade] Sega era la reina a la hora de fabricar muebles espectaculares como éste.


Ilustración creada por Diego Martínez Murugarren para Hobby Consolas.

SE HA DESVELADO ASSASSIN'S CREED UNITY

ASÍ SE GESTA LA REVOLUCIÓN

■PS4, Xbox One, PC ■2014 ■Ubisoft

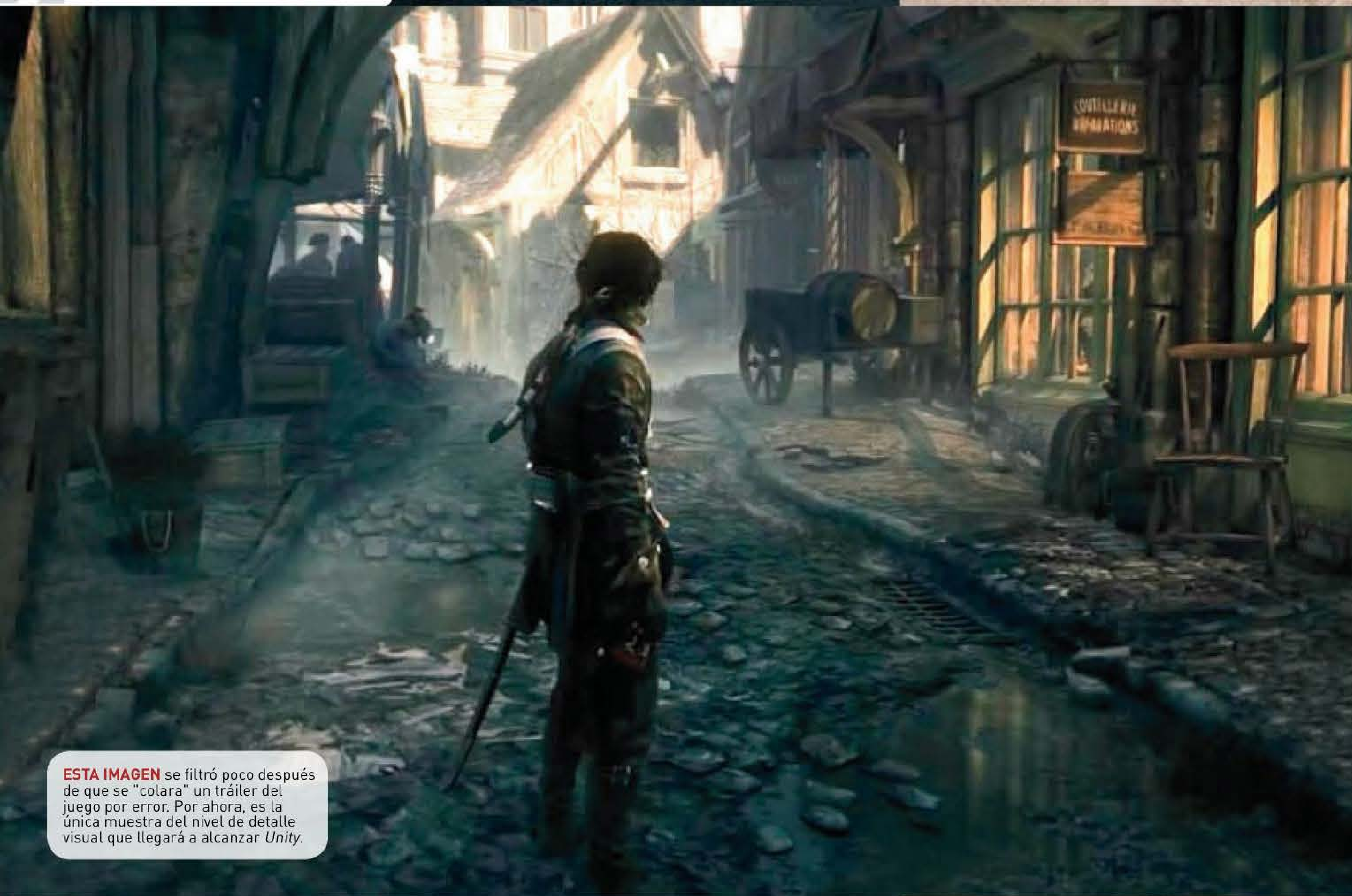
Cada año pasa lo mismo: primeros rumores, alguna filtración y, luego, la confirmación de que otro *Assassin's Creed* llegará este año. Esta vez hay algo distinto. Tanto el emplazamiento como la tecnología del título marcarán una nueva era.

Las correrías piratas de Edward Kenway en *Assassin's Creed IV* tendieron un puente hacia la next gen de consolas. Uno no muy estable, de acuerdo, ya que llegó en plena transición generacional. Sin embargo, las cosas son distintas este año. PS4 y Xbox One ya han pasado los meses de "rodaje" y se encuentran a plena marcha, por lo que no se admitirá un juego con tecnología obsoleta para ellas. La franquicia necesita algo realmente novedoso, que demuestre cómo sigue a la vanguardia. Sí, el motor gráfico Anvil ha ido reinventándose y mejorando a lo largo de los años, pero no es suficiente. Los jugadores están empezando a olvidar lo boquiabiertos que se quedaron cuando vieron por primera vez Damasco en *Assassin's Creed.*

El encargado de dar la vuelta a esa tendencia será el recientemente anunciado *Assassin's Creed Unity*. No sabemos hasta qué punto estaba planeado, pero resulta ideal que coincidan un salto de gigante en la tecnología con otro en los pilares de la Historia.

Con el advenimiento de la Revolución Francesa, la sociedad occidental cambió su esencia y su forma. Francia en general, y París en particular, se reafirmaron como cuna de la cultura moderna: la libertad individual y la igualdad común se imponían frente a los estratos

Diego



ESTA IMAGEN se filtró poco después de que se "colara" un tráiler del juego por error. Por ahora, es la única muestra del nivel de detalle visual que llegará a alcanzar *Unity*.

sociales que había hasta entonces. Si sois jugadores habituales de *Assassin's*, esto os sonará. ¿No os parece el triunfo de la doctrina de los asesinos frente a la doctrina "controladora" de los templarios? Así, en 1789 arrancaba la civilización moderna, tras unos primeros atisbos de cambio que se vieron en la Revolución Americana (la misma que movió los engranajes de *Assassin's Creed III*).

→ **LA OTRA GRAN REVOLUCIÓN** de *Assassin's Creed Unity* llegará, como insinuábamos, con el apartado técnico. Este juego NO saldrá en PS3 ni 360, sólo llegará para la nueva generación. Toda una declaración de intenciones, ¿verdad? Ubisoft apuesta por una reconstrucción y mejoría gráficas absolutas, seguramente de cara a "amortizar" la inversión en las siguientes entregas. Ahora bien, por ahora han mostrado pocos detalles sobre lo que nos espera. Las primeras imágenes filtradas mostraban la ciudad del Sena y al nuevo protagonista (parece que se llamará Arno), pero parecían pertenecer a un estado muy prematuro del desarrollo.

Forzada por las circunstancias, Ubisoft lanzó un tráiler que confirmaba el nombre y el emplazamiento del juego. Un salón de baile, una icónica guillotina y el tal Arno observando el panorama son algunas de las pocas pistas que han querido dar sobre esta nueva aventura. Sin embargo, la especulación corre por delante de ellos. Una mecánica de parkour mejorada (como la posibilidad de correr lateralmente por las paredes, igual que lo que vimos en los *Prince of Persia*) se viene rumoreando desde hace días, aunque Ubisoft aún no ha confirmado nada. Lo mismo sucede con la nueva pantalla que se filtró recientemente, que parece formar parte de un tráiler oficial del juego y que ya demuestra un nivel técnico superior. Somos optimistas, así que esperamos que, para cuando leáis estas líneas, ya se habrá hecho público ese tráiler. Y es que Ubi tiene que empezar a tomar posiciones ante el E3 que se avecina... La cuestión es que esa pantalla, como veis arriba, demuestra un poderío visual impensable en la generación anterior, similar al que demostraron otros juegos como *The Division* en las últimas semanas.

→ **¿Y QUÉ HAY DE PS3 Y 360,** las consolas que vieron nacer la saga? Parece que no se quedarán sin su ración de *Assassin's*. Eso sí, se tratará de un juego diferente, creado específicamente para ellas y para Wii U. Los rumores apuntan a que su nombre será *Assassin's Creed Comet*, aunque no está nada claro si tendrá el mismo protagonista o incluso si se ambientará en la misma época que *Unity*. Una cosa parece segura: éste no será el *Assassin's* estrella del año, pues las comparaciones serán odiosas. De hecho, no hay más que ver el primer mensaje del tráiler oficial del juego para ver que es en

NUEVAS MECÁNICAS DE JUEGO Y UN APARTADO TÉCNICO PURAMENTE NEXT GEN SON LOS PRIMEROS DETALLES QUE SE FILTRAN DE ESTE JUEGO



LOS PRIMEROS DATOS del juego surgieron tras la filtración de imágenes como esta en la web Kotaku. Fijaos en la esquina superior derecha y sus indicaciones de parkour.



LO VISTO EN EL TRÁILER oficial se ha clasificado como "pre-alpha game footage". Por tanto, es el juego en movimiento de verdad, aunque en un estado prematuro.

Unity donde se pondrá la carne en el asador: "next gen starts here". Ahora sí que van a jugar en serio. Esperemos que no se convierta en un mero "juego complementario", como fue *AC III Liberation* para Vita. De hecho, ¿habrá un juego para Vita o 3DS o esta vez la batalla se jugará solo en las consolas de sobremesa? Los tiempos cambian y quizá ya no haya hueco para tantas versiones diferentes. ¿Y a qué podría deberse eso? Al margen del éxito que puedan tener las diferentes consolas, hay que tener en cuenta que Ubi está luchando por posicionar otras franquicias nuevas, como *Watch Dogs* o *The Division*. No querrá repartir, por tanto, la atención de los potenciales clientes con más anuncios de la cuenta.

➔ **TRES AÑOS DE DESARROLLO** tiene *Unity* a sus espaldas, algo que los responsables de Ubi se esfuerzan en repetir. Primero, para romper la noción de que el lanzamiento de un juego al año no quiere decir que ese juego haya tardado solo un año en gestarse, sino que hay varios equipos trabajando en paralelo en diferentes juegos. Pero lo que quieren dejar más claro es que *Unity* es un proyecto ambicioso, en el que llevan trabajando desde antes incluso de que supiéramos de la existencia de PS4 y Xbox One. La tecnología, desde luego, parece prometedora, pero para que la saga se mantenga en lo más alto tienen que superar otra noción más que está muy arraigada entre el público general: la de que la saga no ha vuelto a ser la misma desde *Assassin's Creed II*. Para muchos, ese fue el mejor título y los que lo siguieron no han hecho más que improvisar algún extra sin importancia real. Pero claro, cuando se añade un cambio sustancial (como el fuerte peso de la navegación en *Assassin's Creed IV*), no tardan en saltar los críticos, que se quejan de que "eso no es *Assassin's Creed*".

Como podéis ver, encontrar el punto exacto en el carácter del juego no es una labor sencilla, sobre todo cuando hay tantos grupos diferentes trabajando a la vez. De hecho, la concepción general es que no ha habido un protagonista a la altura del carisma de Ezio. Connor supuso un paso en falso para muchos, pero Edward salió un poco mejor parado. ¿Veremos en Arno a un héroe capaz de enamorar a una nueva generación de usuarios? Confiamos en que pronto seremos "ilustrados" con una respuesta. ■

LOS MISTERIOS REGRESAN A LA VIEJA EUROPA

De nuevo, cambiamos radicalmente de emplazamiento y ambientación. Dados los pocos detalles que han trascendido, las principales incógnitas del juego son...



¿QUIÉN ES ARNO? De hecho, ¿será ese su nombre definitivo? Desde luego, parece adecuado, pues proviene etimológicamente de la palabra "águila". En el tráiler mira un pequeño objeto. ¿Un reloj o una brújula?



¿QUÉ ETAPA VIVIREMOS? Parece claro que presenciaremos la Revolución Francesa, pero ¿qué hechos concretos y entornos conoceremos? ¿Veremos a ilustrados como Rousseau y Voltaire? ¿Llegaremos hasta el siglo XIX para vivir la gloria de Napoleón?



¿QUÉ PASARÁ EN EL PRESENTE? Apostamos a que no volveremos a jugar en perspectiva subjetiva, pero, ¿quién será el "guía" en el presente? ¿Cuál será la relación de Arno con él?

EL MAPA DE UNA LUCHA ETERNA

Parece mentira, pero ya llevamos una decena de juegos dedicados al conflicto entre los asesinos y los templarios. A lo largo de la saga *Assassin's Creed* hemos visitado más de 20 ciudades distintas, unas con mayor detalle que otras. Seguramente París sea una de las más disfrutables, pero queremos repasar con vosotros este itinerario que ha durado siglos.



FILADELFIA

AC III Iba a ser una ciudad explorable, pero su diseño en cuadrícula no divertía. Vemos la declaración de Independencia.



NUEVA YORK

AC III La visitamos con Connor en el siglo XVIII, pero también con Desmond (en concreto, Manhattan) en el presente.



BOSTON

AC III La visitamos en diferentes décadas y participamos en hechos clave de la Revolución, como la masacre de Boston.



ZARAGOZA

AC II DISCOVERY Ezio la recorría para matar al inquisidor Pedro Llorente. ¡Nunca imaginamos que hubiera que saltar tanto en esta ciudad!



NUEVA ORLEANS

AC III LIBERATION Era el gran "terreno de juego" de Aveline durante el siglo XVIII. También veíamos los pantanos cercanos.



VIANA

AC LA HERMANDAD Su famosa batalla sirvió de escenario para el duelo final entre Ezio y César Borgia, casi al final del juego.



CHICHEN ITZÁ

AC LIBERATION Aveline viajó hasta México para enfrentarse a una de las ciudades más misteriosas de toda la saga.



NASÁU

AC IV BLACK FLAG La capital de la sociedad pirata. El plan era convertirlo en un modelo idílico de libertad para todo el mundo...



GRANADA

AC II DISCOVERY En este juego de DS, era el reto final de Ezio. La Alhambra apareció como mapa multijugador en La Hermandad.



LA HABANA

AC IV BLACK FLAG La capital cubana mezclaba los monumentos cristianos con los bares donde recibir "soplos".



KINGSTON

AC IV BLACK FLAG La urbe jamaicana estaba rodeada de frondosos bosques de palmeras y animales salvajes.



BRASIL

AC III Desmond viaja en el presente a una ciudad sin identificar (quizá sea Sao Paulo) durante un torneo de lucha.



PARÍS

AC UNITY Poco se sabe por ahora, pero estamos deseando escalar Notre Dame o la Sainte Chapelle (vinculada a Siria y Estambul)...



BARCELONA

AC II DISCOVERY Primera vez que jugábamos en España. Debíamos conocer al asesino Rafael y matar al fiscal Gaspar Martínez.



VENECIA

AC II Ezio se pegó una buena sesión de natación en esta ciudad, que resultaba enorme para la época.



MONTERIGGIONI

AC II/LA HERMANDAD Sirvió como base de operaciones a Ezio. A nosotros, para jugar a ser "ingenieros civiles".



FLORENCIA

AC II Ciudad de origen de los Auditore. Es una de las ciudades que más molaba escalar, por sus múltiples monumentos.



ESTAMBUL

AC REVELATIONS Conocido como Constantinopla en la época. Sus tirolinas fueron muy útiles con el gancho otomano de Ezio.



MASYAF

AC I/REVELATIONS La pequeña ciudad siria en la que Altaïr se formó como asesino. Fue la sede de la Orden en el siglo XII.



CHIPRE

AC BLOODLINES Altaïr recorría Lémesos y Cirenia para acabar con Armand Bouchart, Gran Maestre del Temple.



JERUSALÉN

AC Sus tres distritos principales (separados por su capacidad económica) nos sirvieron para dominar el arte de la infiltración.



ACRE

AC Los templarios tenían control total sobre la ciudad, hasta que llegó Altaïr... Aprendimos a usar el arte del robo aquí.



DAMASCO

AC Es la primera gran ciudad que visitamos en la saga. Hemos de mermar el control de Saladino sobre esta urbe Siria.



ROMA

AC LA HERMANDAD Tras verse fugazmente en AC II, la ciudad nos ofreció todos sus secretos, Coliseo incluido, en este juego.

EL VISOR AL DETALLE



VISOR - PARTE INTERIOR

El panel LCD es de 5", tiene refresco horizontal y cuenta con bandas de luz en el frontal para que la cámara detecte su posición. El interior está acolchado, tanto en el frontal como en la parte trasera, para que resulte más cómodo llevarlo.



VISOR - PARTE INFERIOR

En la parte inferior del visor se puede encontrar una especie de rueda que nos permite ajustar las dos lentes. Así, el visor se puede utilizar con gafas y lentillas. Suponemos que este detalle se mantendrá en el diseño final...



PARTE TRASERA

El botón central de la banda blanca sirve para "liberar" toda la pieza, que sirve de sujeción. La rueda de su parte superior sirve para "afinar" la sujeción. Los leds al estilo "Move" sirven para que la cámara pueda detectar si nos damos la vuelta.



UNIDAD DE PROCESO

Esta "caja negra" se encarga de todo el tratamiento de la imagen y el sonido 3D, gracias a 3 chips específicos (uno para el sonido, otro para "doblar" el frame rate y un último para corregir la distorsión de las lentes del visor). Aún es provisional.



PRESENTACIÓN. Shuhei Yoshida fue el encargado de desvelar, en la Games Developer Conference de marzo, su visor de realidad virtual. Aún es un prototipo, de ahí que tenga el nombre provisional de Project Morpheus, en honor al dios griego de los sueños. ¿O no es un sueño el conseguir meternos en los juegos?

LA APUESTA DE SONY POR LA REALIDAD VIRTUAL

PROJECT MORPHEUS

Los rumores por fin se han confirmado: Sony trabaja en su propio sistema de realidad virtual para PS4, que llegará a lo largo de 2015 para cambiar para SIEMPRE las reglas del juego...

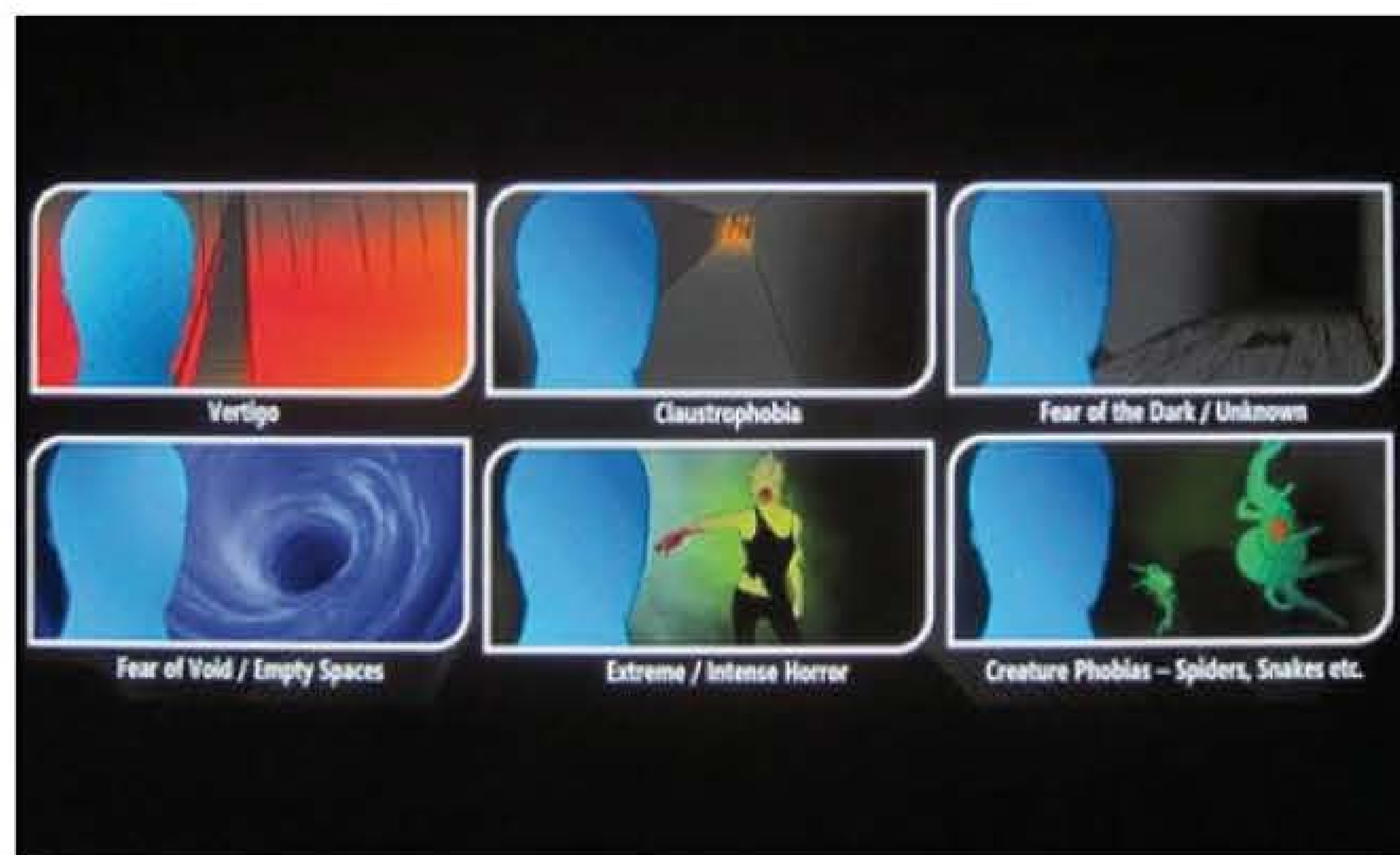
El pasado 19 de marzo, Sony eligió la Game Developers Conference de San Francisco, uno de los eventos más importantes de la comunidad de desarrolladores, para mostrar por primera vez su apuesta dentro de la Realidad Virtual, una inmersiva propuesta que nació y fracasó en los 90 y que, gracias a la tecnología actual, ha vuelto con más fuerza que nunca para cambiar la forma en que disfrutamos de los juegos para siempre. De hecho, la propia Sony llevaba "caldeándola" desde hace casi más de un año a través de la cuenta de Twitter del mismísimo Shuhei Yoshida, el presidente de sus Worldwide Studios.

Según confirmaron durante la presentación, su visor de RV lleva en desarrollo desde 2010 y ha pasado por diversas fases y prototipos aprovechando la tecnología que han ido desarrollando, como la detección de posición de los mandos PS Move. Y, aunque la cosa va en serio y por buen camino, su proyecto aún está lejos de estar terminado: como muy pronto llegará en 2015 y de ahí que aún se utilice un nombre en clave, Project Morpheus (o proyecto Morfeo para los hispanohablantes), en clara referencia al dios griego de los sueños y, en parte, también como respuesta al eterno anhelo de los jugadores de poder sentirse dentro de un juego. Porque la RV al fin y al cabo es eso, la inmersión total en un mundo inexistente, en el que podemos mirar alrededor nuestro como si contempláramos y nos moviéramos por el mundo real.

→ PARA LOGRAR ESE NIVEL DE INMERSIÓN, Sony está trabajando en un visor que, en su actual prototipo, cuenta con una pantalla LCD de 5" full HD que ofrece un campo de visión de 90º. Cada ojo recibe una señal distinta con una


LA EXPERIENCIA VIRTUAL será más inmersiva si usamos mandos como Move para replicar nuestras acciones en el mundo virtual.


PROJECT CARS es uno de los primeros juegos en confirmar que será compatible con Morpheus. La vista subjetiva a la hora de conducir tiene que ser flipante...



ALGUNAS DE LAS SENSACIONES que se pueden explorar y potenciar con la Realidad Virtual, tal y como dijeron durante la presentación de Morpheus, son el vértigo, la claustrofobia, el miedo a la oscuridad, la fobia a ciertas criaturas... ¡mola!

resolución de 960x1080p y el cerebro compone ambas creando así la "ilusión" de estar viendo un mundo 3D. Para detectar nuestra posición en estos entornos virtuales, la cámara PS de PS4 es imprescindible, junto con algunos elementos que monta el visor, como el acelerómetro y el giroscopio de alta sensibilidad (corren a 1000 hz), reduciendo así la latencia o el retardo entre lo que vemos y nuestro movimiento. Actualmente este retardo está en torno a los 40 milisegundos, una cifra aún algo elevada, aunque en Sony están trabajando para reducirla al mínimo posible de cara a su lanzamiento comercial.

Además, la cámara es capaz de detectar al mismo tiempo tanto mandos Move como Dual Shock 4, de modo que incluso podremos usar el movimiento para jugar (por ejemplo, dar un "espadazo" con el movimiento de un Move). Todo esto se acompañará, además, con una nueva tecnología de sonido 3D (de la que se encargará la unidad de proceso), para conseguir un sonido posicional "virtual", que variará según donde miremos. Además, esta unidad de proceso, que se conectará entre PS4 y el visor, se encargará también de sacar una señal 2D para que se pueda ver en una tele lo que pasa en el visor, facilitando así el juego social (otros jugadores pueden unirse a la partida, ya sea con un Dual Shock 4 o dispositivos móviles como una tablet, dependiendo del juego). Sobra decir que solo se podrá conectar simultáneamente un Morpheus a PS4, aunque sí podremos jugar online con y contra otros usuarios que utilicen el visor.

→ PESE A SER UN PROTOTIPO, todo el mundo coincide en varios puntos. Primero, la comodidad del visor. Resulta ligero y no carga demasiado el peso sobre la nariz o los "mofletes". Las zonas acolchadas, tanto posterior como anterior, ayudan a repartir bien el peso.

En segundo lugar, las sensaciones que transmite están en la línea de lo visto en Oculus Rift: gran sensación de profundidad y logrado efecto 3D, aunque en Morpheus es más evidente el lag o retardo y en Oculus se da más el screen tearing. La pantalla LCD, aunque tiene menor efecto "ghosting" al movernos, no alcanza la vivacidad del color de la OLED de Oculus Rift... ni su campo de visión. Pero no dejan de ser prototipos y algunas cosas pueden y seguro que van a cambiar. En cualquier caso, ninguna de las dos propuestas está todavía en el punto "óptimo" y por eso es de agradecer que sigan trabajando en ellas para que el producto final esté a la altura de lo prometido. Por esa misma razón, Sony aún no ha confirmado arcos de precio para su visor, pero visto el precio de PS4 y la actual política de la compañía, están buscando un equilibrio entre materiales (de ahí que no se haya descartado la pantalla OLED, por ejemplo) y precio. Aunque haya que esperar un año para ver el resultado final, una cosa está clara: la RV está aquí para quedarse... y de paso cambiarlo todo.

PROJECT MORPHEUS AÚN ES UN PROTOTIPO, PERO LAS SENSACIONES QUE TRANSMITIRÁ YA ESTÁN AHÍ, COMO UNA INMERSIÓN BRUTAL

DEMOS

En la GDC se han visto unas cuantas demos (estas de aquí abajo), aunque aún es pronto para hablar de títulos y compañías que trabajarán en Morpheus...



EVE'S VALKYRIE

Uno de los buques insignia de Oculus Rift está siendo adaptado a Morpheus. Se trata de un intenso shooter de combate espacial, en el que usamos el visor para fijar la retícula en las naves. Las sensaciones son brutales...



MARS DEMO

La NASA también está trabajando con Morpheus para recrear distintas experiencias, como un paseo por la superficie de Marte, que estuvo disponible solo para un reducido grupo de desarrolladores y prensa.



THIEF

Por enfoque, el juego del maestro ladrón se prestaba para flirtear con la Realidad Virtual y Eidos Montreal, de cara a la GDC, lo modificó para que funcionara con el visor. Sobra decir que la experiencia gana... mucho.



THE DEEP

Desarrollada por London Studios, esta intensa demo nos invitaba a bajar a las profundidades marinas en el interior de una jaula para ver a los tiburones... y sus embestidas. Agobiante e intensa es decir poco.



THE CASTLE

La otra demo de SCE usaba dos mandos Move para manejar sendas espadas o un arco y despedazar a distintos maniquíes, siendo posible incluso coger sus extremidades para golpear o incluso lanzarlas lejos.

PROTOTIPOS E INFLUENCIAS

Diseñar un visor "individual" no es algo nuevo para Sony. De hecho, en su historia más reciente tienen algunos ejemplos que han sido la base de Morpheus...



HMZ-T2. Este visor de vídeo "personal" se lanzó el año pasado, y sirve para ver vídeo en 2D y 3D con calidad fullHD. En él se aprecian algunas líneas que ya están presentes en Morpheus, aunque la sujeción es "peor".



EVOLUCIÓN. La imagen superior muestra cómo era el primer prototipo, de otoño de 2010. La imagen inferior, de marzo de 2011, muestra una gran evolución del concepto en apenas medio año.



PROTOTIPOS. Sony no ha confirmado cuántas prototipos de Morpheus ha llegado a elaborar, pero sí ha compartido algunos modelos, como este con varios mandos Move "destripados" para facilitar la detección del visor en el espacio. Curioso, ¿no?

PROJECT MORPHEUS VS OCULUS RIFT

La otra gran apuesta de la Realidad Virtual acaba de ser comprada por Facebook, lo que demuestra que la cosa va muy en serio. Cada visor tendrá su propio enfoque (por ejemplo, Oculus Rift se apoyará en tarjetas gráficas cada vez más potentes) y características, siendo las diferencias ya evidentes incluso en los prototipos...



	PROJECT MORPHEUS	OCULUS RIFT DK2
Resolución nativa	1920 x 1080	1920 x 1080
Resolución por ojo	960x1080	960x1080
Tamaño del panel	5"	5,6"
Tecnología	LCD	OLED
Sensores internos	Acelerómetro y giroscopio	Acelerómetro, giroscopio y magnetómetro
Sensores externos	PS Camera	Cámara de PC
Ángulo de visión	1000 Hz	1000 Hz
Refresco	90º (diagonal)	100º (diagonal)
Conexiones	HDMI y USB	HDMI, USB y DVI
Audio	Audio 3D salida para auric.	Ninguno
Aspectos a mejorar	Lag/retardo	Screen Tearing

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades… Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él…

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos…

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano…

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador…

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento…

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 60

LEGO EL HOBBIT. Las famosas piezas danesas vuelven a unirse para dar vida -y mucho humor- a las dos primeras películas de "El Hobbit" añadiendo algunas novedades jugables.

PÁGINA 64

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2014. Adelántate al evento futbolístico del año para llevar a tu selección a lo más alto.

PÁGINA 66

THE ELDER SCROLLS ONLINE. Nos adentramos en las tierras online de Tamriel para analizar este MMORPG.

EN ESTE NÚMERO...

PlayStation 3
LEGO El Hobbit 60
Copa Mundial de la FIFA 2014 64
Remember Me 80

PlayStation 4
LEGO El Hobbit 60

Xbox One
LEGO El Hobbit 60
Kinect Sports Rivals 68

Xbox 360
LEGO El Hobbit 60
Copa Mundial de la FIFA 2014 64
Titanfall 70

3DS/Vita
LEGO El Hobbit 60

PC
The Elder Scrolls Online 66
LEGO El Hobbit 60

Novedades descargables
Batman Arkham Origins B.D.E. 72

Contenidos descargables 74

Otros lanzamientos 71

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA — SEXO — MIEDO — VIOLENCIA — LENGUAJE SOEZ — DROGAS — DISCRIMINACIÓN — APUESTAS — JUEGO ONLINE

7 ■ Aventura ■ Traveller's Tales ■ Un jugador ■ Castellano
■ 59,95 € ■ Ya disponible

Bloque-ados en la Tierra Media

LEGO EL HOBBIT



Van un enano, un Gandalf y un hobbit y dice el enano: mi primo Warner nos dará un juego digno de rrreyes. Y contesta el hobbit: sí, pero tiene menos novedades que enanos hay en Moria.

■ **LA SAGA DE JUEGOS LEGO** se está convirtiendo en una de las más prolíficas del panorama. Superhéroes, magos adolescentes, arqueólogos y hasta las propias figuras clásicas de LEGO, todos quieren tener su juego.

En esta ocasión, Traveller's Tales nos ofrece un completo repaso a las dos primeras películas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado y La Desolación de Smaug. La tercera puede llegar en forma de DLC, aunque nos resulta "extraño" que no hayan esperado a hacer un juego con la trilogía (¿$$€€?). El argumento, como sabe cualquier "freak" que se precie, nos lleva hacia Erebor, el reino enano que está en manos de un infame dragón, Smaug.

→**LA MECÁNICA ES LA DE SIEMPRE,** esa mezcla de plataformas, puzles y combates que tan buenos resultados le ha dado al estudio. Los 16 niveles siguen a pies juntillas los acontecimientos de las dos películas, versionado con el habitual sentido del humor LEGO.

Así, podemos revivir momentos inolvidables de la obra de Tolkien, como el "incidente" con los tres trols, la escapada en barriles por el río o el encuentro de Bilbo, Gollum y el anillo único. Pero el juego ofrece mucho más que eso, con decenas de misiones secundarias, personajes que desblo-







LEGO: EL HOBBIT repasa las dos primeras películas de Peter Jackson basadas en el libro de Tolkien. Está todo: los trols, las canciones...



FORJAR OBJETOS es la gran novedad, pero no hay libertad, porque solo podemos hacerlo en algunos momentos.



LA VARIEDAD es una de sus claves. Lo mismo estamos luchando o resolviendo puzles que navegando en barriles.

¡Enanos, unidos, jamás serán...

Pues eso, vencidos. Porque la colaboración siempre ha sido fundamental en cualquier juego de LEGO, pero en esta ocasión alcanza un nuevo nivel. Y es que los enanos podrán unirse (cogiditos del brazo) para golpear a sus rivales, resolver puzles,...:

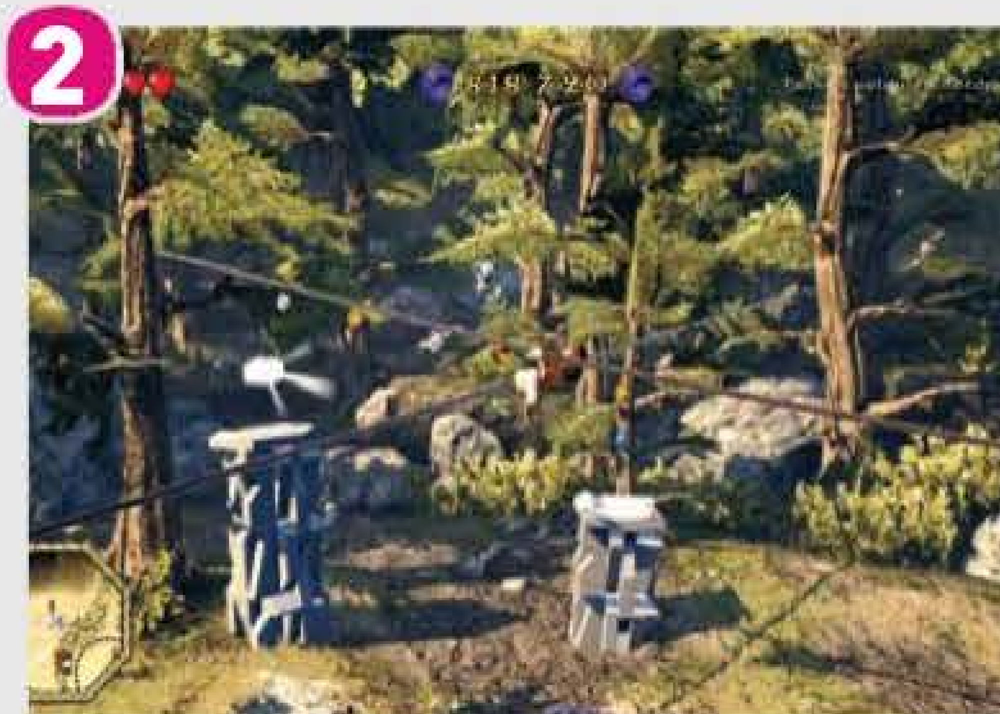


UNA COMPAÑÍA UNIDA debería de estar tan unida como estos enanos. Pulsando un botón nos juntamos, formando un tándem mortífero para orcos, trasgos...



LAS ESCALERAS ENANAS son de lo más robusto. Nos colocamos en una zona específica y apilamos enanos para alcanzar determinada altura. Luego Bilbo trepa y voilá.

2



3



LA REPETIDA FÓRMULA LEGO

La fórmula LEGO se viene repitiendo desde hace muchas entregas, aunque eso no la hace menos entretenida:

1. LOS COMBATES son bastante simplones. Solo hay un movimiento de ataque y olvidaros de toda clase de esquives, de cubrirnos,...

2. LAS PLATAFORMAS son menos numerosas que en otras entregas. Sigue habiendo algunas zonas con saltos, pero son pocas. Y es que los enanos no son muy de saltar, que digamos.

3. LOS PUZLES no son de romperse la cabeza pero cumplen su papel a la perfección: sirven para darle pausa al desarrollo, como excelente cambio de tercio después de los combates y para pensar un poco.

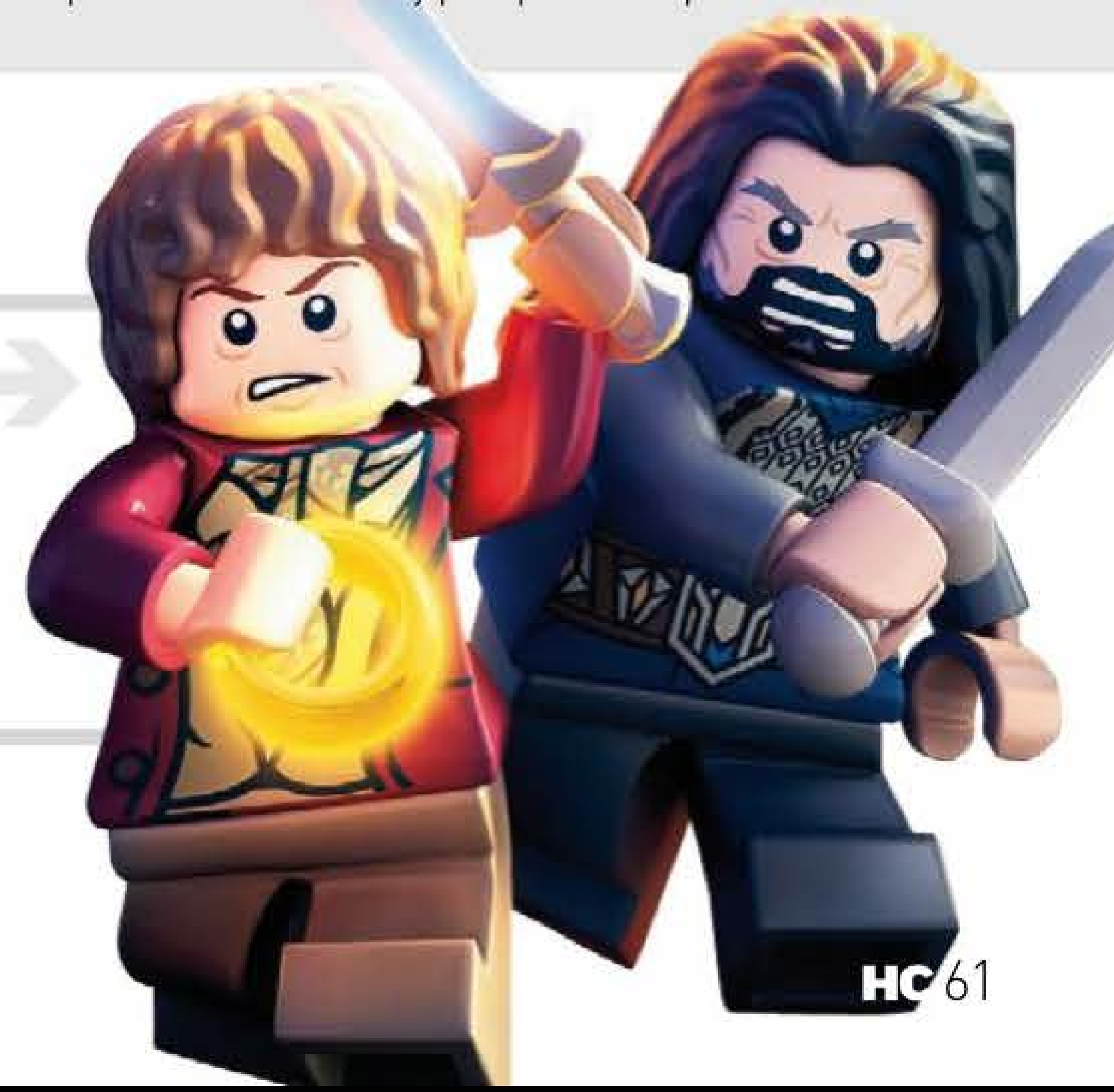
quear y las montañas de secretos a las que estamos acostumbrados en un juego LEGO.

→ EL INMENSO MAPEADO, que podemos patear con libertad, representa buena parte de la Tierra Media, desde la Ciudad del Lago o las Montañas Nubladas hasta la propia Hobbiton. Una verdadera delicia para los amantes de la saga. Lo malo es que el esquema de juego está más visto que las mecánicas de un juego de LEGO (vaya, nunca me había pasado esto). Solo hay dos novedades: el trabajo en equipo entre enanos y la recolección de materiales. Ambas son tan fantasiosas como el universo en el que están ambientadas.

Los enanos colaboran, además de con sus propias habilidades como en cualquier otro LEGO, uniéndose para atacar (indispensable en los combates contra jefes finales) y apilándose para ▶▶

Héroes

El elenco de personajes jugables incluye a Bilbo, los 13 enanos, Gandalf y unos cuantos más, ¡unos 100!



De paseo por la Tierra Media

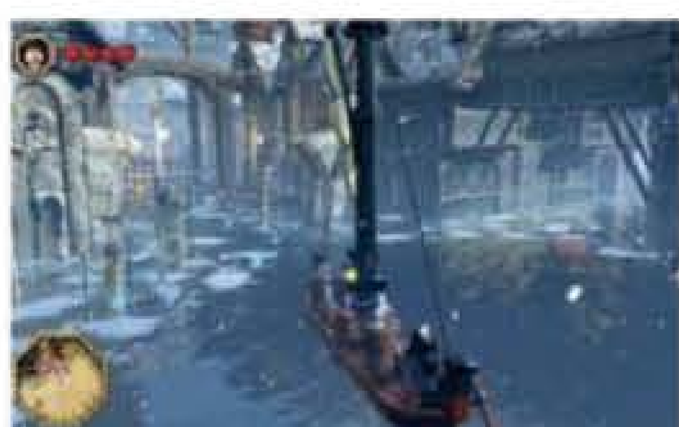
La recreación del imaginario de Peter Jackson basado en el universo de Tolkien roza la perfección. La apariencia LEGO está presente, pero la de las películas también:



LA COMARCA. Es el punto de partida de nuestra aventura, aunque luego volvemos para completar tareas secundarias.



EL ENCUENTRO CON BEORN, entre las montañas nubladas y el bosque negro está resuelto con una fase de persecución.



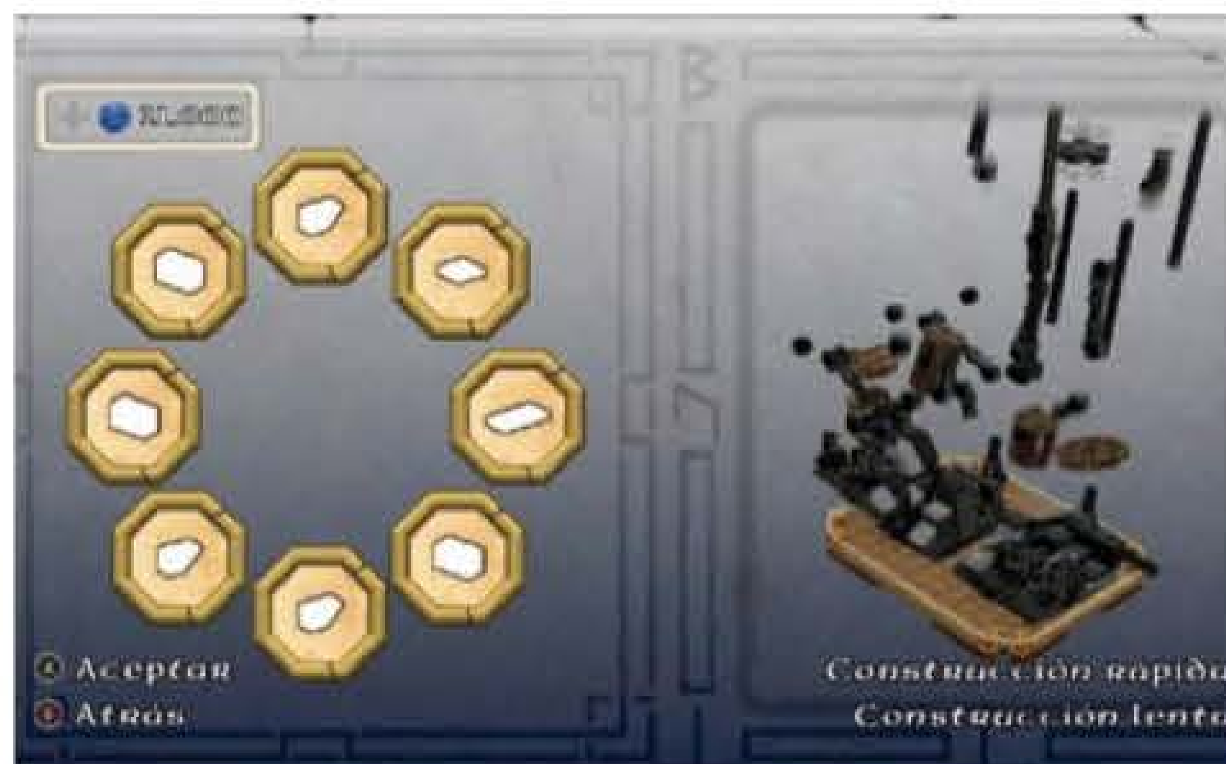
ESGAROTH, también conocida como la Ciudad del Lago, es una urbe flotante de vital importancia en la misión de la compañía.



CADA PERSONAJE tiene sus habilidades. Radagast puede sanar animales contaminados por el mal, por ejemplo.



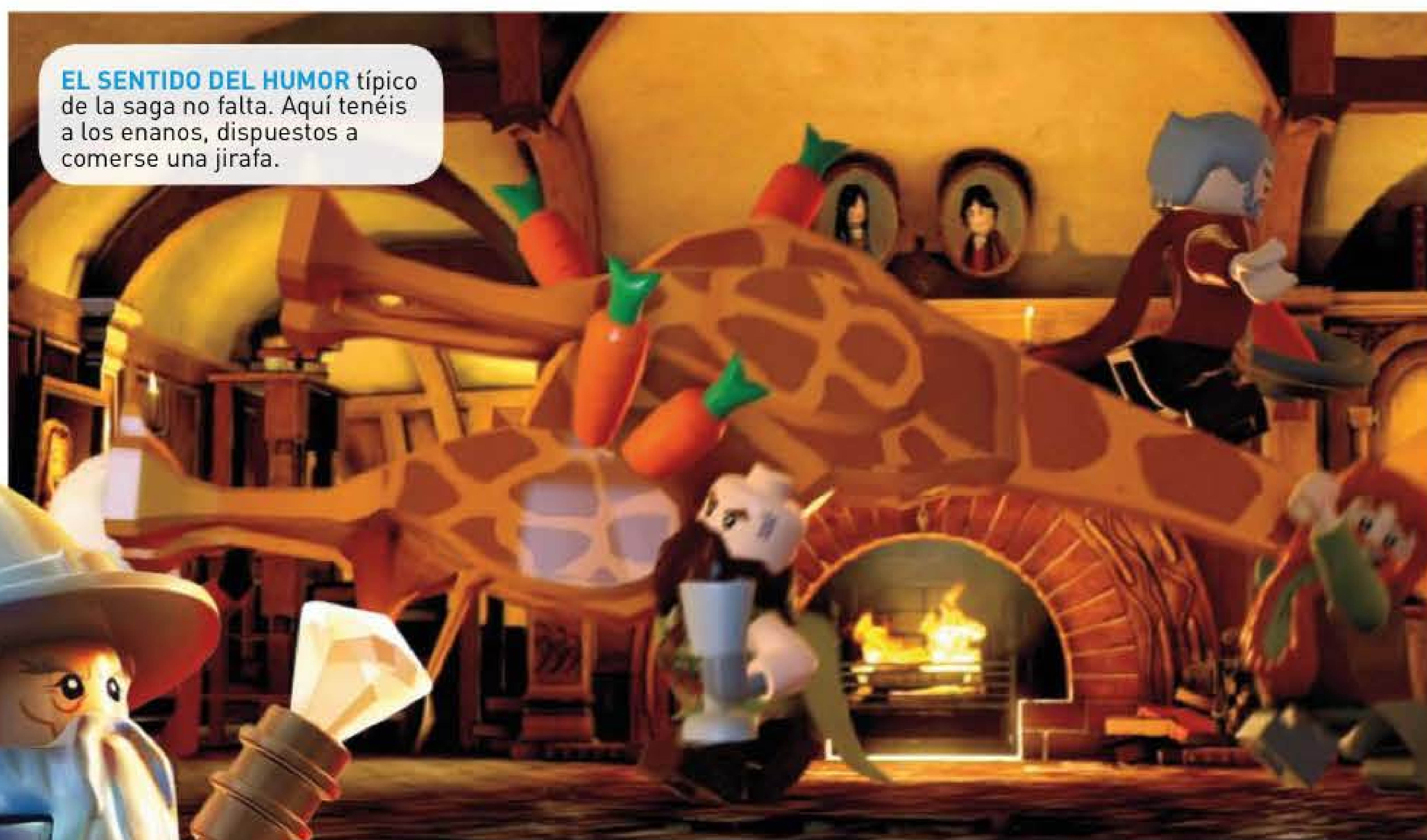
BILBO PUEDE USAR EL ANILLO para volverse invisible y salir airoso de situaciones demasiado complicadas para un hobbit.



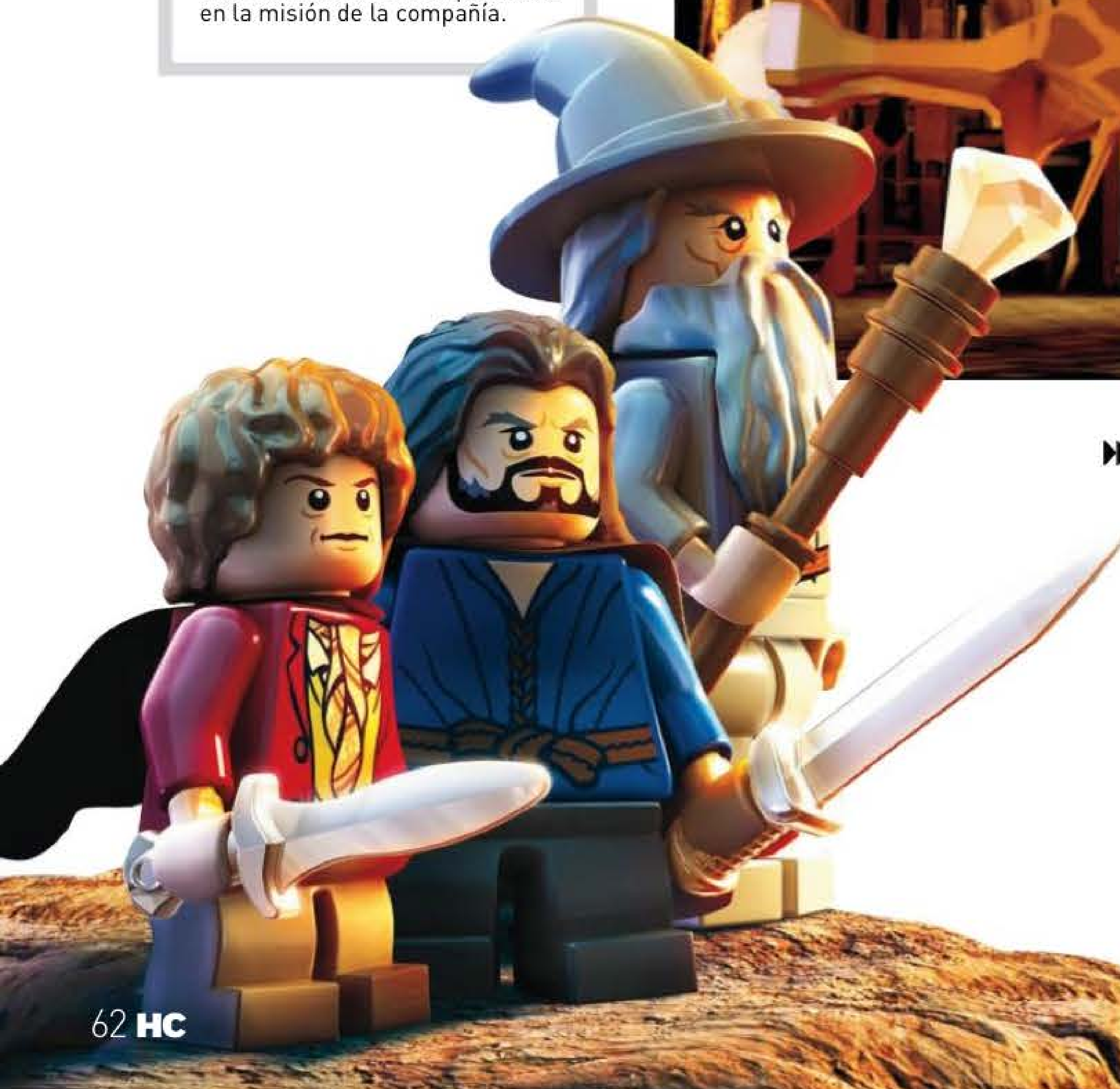
EL MINIJUEGO DE CONSTRUCCIÓN, que ya vimos en *La Lego Película*, nos obliga a escoger piezas a toda velocidad.



LA COOPERACIÓN y la combinación de las habilidades de cada personaje es, una vez más, la clave de nuestro éxito.



EL SENTIDO DEL HUMOR típico de la saga no falta. Aquí tenéis a los enanos, dispuestos a comerse una jirafa.



formar escaleras. Muy poca cosa; no deja de ser lo de siempre, solo que nuestros "moñecos" se unen físicamente para cooperar.

La otra novedad, como adicto al saqueo que soy, no puede parecerme más atractiva. Destruyendo objetos y eliminando enemigos obtenemos materiales, como madera, todo tipo de minerales, etc. Pero, cuando piensas que la recolecta te servirá para crear lo que se te antoje, descubres que solo podemos crear objetos en los momentos en los que nos obligan a hacerlo para seguir avanzando.

LA MEZCLA DE GÉNEROS sigue siendo la clave del éxito. Las plataformas han perdido peso, los combates son bastante numerosos y los puzles son el elemento más brillante. El modo cooperativo vuelve a ser uno de sus puntos fuertes y la aventura ofrece gran cantidad de contenido, pero ha llegado el momento



LOS PUZLES son el verdadero hilo conductor de la aventura. Hay montones, aunque la mayoría son simplones.





■ ES UNA AVENTURA COMPLETA PERO TIENE MUCHOS "BLOQUES" REPETIDOS ■





EL ARGUMENTO se nos muestra entre niveles de dos formas distintas: en trabajadas escenas 3D (izquierda) y en bellos bocetos a lápiz (derecha).

Mucho más que dos películas

Aunque buena parte de la gracia del juego reside en seguir al dedillo los pasos de Bilbo, Gandalf y los 13 enanos recreando los momentos mas memorables de las dos películas de El Hobbit, lo cierto es que esta aventura ofrece mucho más que las pelis. Aunque los niveles principales son muy lineales, gozamos de libertad para explorar buena parte de la Tierra Media buscando secretos:



MINIJUEGOS. Nos encontramos con minijuegos, como golpear a 10 topos en pocos segundos. Igualito que en una feria.



CARRERAS. Si completamos el recorrido de los checkpoints en un tiempo determinado nos dan un merecido bloque de platino.



ÁGUILAS GIGANTES. Pasada la mitad de la aventura las usamos para movernos de un punto a otro del mapa rápidamente.

de ofrecer un cambio sustancial o mejorar alguna de sus mecánicas porque, reconozcámoslo, ni los combates, ni las plataformas ni los puzles destacan por sí solos.

Eso sí, la recreación de la Tierra Media resulta demoledora para cualquier fan y, pese a todos sus defectos, resulta muy entretenido. Técnicamente es cumplidor y es una aventura muy completa, pero su desarrollo guionizado y falto de novedades nos ha dejado un sabor insípido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La cantidad de horas** de juego que ofrece es bestial. Mucho que hacer.

■ **La Tierra Media** está recreada con gran fidelidad a las películas de Jackson.

Lo peor

■ **Las mecánicas de juego** están demasiado vistas. Toca renovarse un poco.

■ **Técnicamente** es normalito y hemos vivido algunos bugs y cuelgues.

Alternativas

• **LEGO Marvel Superheroes** es parecido, pero la mayor diferencia entre personajes lo hace más atractivo.
• **LEGO Batman 2** también es un mundo abierto, pero es menos variado que su colega Marvel.

■ **GRÁFICOS** La definición es buena, pero los efectos, iluminación, etc. no tanto. **75**

■ **SONIDO** La música y las voces son las de la película. Sí, igual de excelentes. **88**

■ **DURACIÓN** La historia dura unas 10-15 horas, y hay decenas de secretos esperando. **88**

■ **DIVERSIÓN** La fórmula sigue siendo entretenida, pero se hace un poco repetitiva. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 78

Valoración

No seré yo el que diga que es un mal juego. Es largo, entretenido y es una delicia para los fans, pero echamos falta alguna novedad sustancial. Hemos disfrutado de muchos juegos LEGO estos últimos años y necesitan renovarse.

3 ■ Fútbol ■ Electronic Arts ■ 1-7 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible



LA LICENCIA incluye 203 selecciones (hasta las de países recónditos) y veintisiete estadios, entre los que la estrella absoluta es Maracaná.







LA SENDA HACIA LA GLORIA

Todos los modos de juego tienen como telón de fondo el Mundial, pero con diversos matices:

1. RUMBO A LA COPA MUNDIAL. Podemos jugar directamente la fase final del campeonato o apostar por una versión más larga, que incluye también la fase de clasificación, por regiones.

2. CAPITANEA A TU SELECCIÓN. Aquí, manejamos a un solo futbolista (ya sea un álter ego o un jugador real), de modo que debemos granjearnos un nombre y ascender a lo largo de una clasificación de puntos, hasta ser convocados con la selección absoluta y, a posteriori, convertirnos en capitanes de nuestro combinado.

3. RUMBO A RÍO DE JANEIRO. Es el corazón del online y equivale al modo Temporadas, de forma que debemos ascender (y evitar descender) a lo largo de doce divisiones. Se han suprimido los modos Clubes Pro y Ultimate Team.

El fútbol peregrina hasta su meca

COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014

Brasil es el país que más Mundiales ha ganado, y no organizaba una edición desde el "maracanazo" de 1950. ¿Repetirá alguien la hazaña de Uruguay?

Balotelli

El jugador del Milan quiere ser uno de los grandes animadores del torneo, que se inicia el 12 de junio.

■ **CADA CUATRO AÑOS,** el fútbol vive su gran cita internacional, y EA Sports se mantiene fiel a ella desde 1998, merced a su "subsaga" *Copa Mundial de la FIFA*, de la que ya van cinco entregas. Dado que sólo han pasado siete meses desde el último trabajo balompédico de la compañía, estamos ante una suerte de *FIFA 14 2.0* apoyado única y exclusivamente en selecciones nacionales. Contra todo pronóstico, se ha lanzado en formato físico al precio de juego nuevo (cuando la Eurocopa 2012 se resolvió con un DLC) y sin versión para las plataformas de nueva generación. El control es prácticamente igual, con características como la posibilidad de cubrir el balón con los brazos o la de realizar varias "segadas" de manera consecutiva. Ahora bien, se han introducido algunas animaciones nuevas que contribuyen a que el movimiento de los jugadores sea más natural.

→ **LA IDIOSINCRASIA** del título está muy marcada por el hecho de que sólo se incluyan combinados nacionales, todos ellos con licencia, incluso los más modestos, como Liechtenstein. Al no haber ligas como tal, se han perdido algunos de los componentes más potentes de *FIFA 14*, como su sistema de fichajes. Hay modos





LAS CAMISETAS son las oficiales del Mundial, pero también están las de la fase de clasificación y algunas clásicas.



HAY 52 JUEGOS DE HABILIDAD, que no sólo sirven como ocio, sino también para mejorar la forma de los futbolistas.



EL PARECIDO DE LOS JUGADORES está bastante logrado, y también se han incluido algunos entrenadores, como Del Bosque, Löw o Van Gaal.

Reescribiendo la historia

Dado que tiene la licencia del Mundial, EA Sports ha aprovechado para incluir dos modos de juego en los que se recrean situaciones reales, para que las emulemos o reescribamos lo que sucedió. Por ejemplo, hay que remontar partidos, lograr hat-tricks con un jugador, sobreponerse a una inferioridad numérica...



HISTORIA DE CLASIFICACIONES. Incluye un centenar de eventos inspirados en momentos de la fase de clasificación y la repesca.



HISTORIA DEL MUNDIAL. Estará disponible en junio, cuando empiece el torneo, y recreará los mejores momentos de cada día.

EL AMBIENTE está muy logrado, en forma de himnos, cánticos, ruido de tambores, pancartas, confeti... Durante los partidos, se pincha incluso la imagen de una "fan zone" donde los aficionados están viendo el partido. La iluminación es uno de los puntos fuertes del apartado gráfico.





hechos para la ocasión, pero la ausencia de Clubes Pro y Ultimate Team se hace notar mucho.

Estamos ante un estupendo juego de fútbol, ideal para quienes sientan la atracción de la mejor competición balompédica de la historia. Ahora bien, pese a los cambios en el diseño de los menús y a la lógica inclusión de elementos de "ambientación brasileña", queda la duda, más que razonable, de por qué no se ha lanzado como expansión de *FIFA 14.* HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La jugabilidad** es calcada a la de *FIFA 14*, incluso más ágil, y eso es un triunfo.
- **La licencia,** con todos los nombres, a diferencia de lo que sucedió con la Eurocopa 2012.

Lo peor

- **Debería ser un DLC** y haber salido más barato. PS4, One y PC se han quedado sin él.
- **La ausencia de dos modos** esenciales como son Clubes Pro y Ultimate Team.

Alternativas

- **FIFA 14** es más completo, si bien tiene menos selecciones nacionales.
- **PES 2014,** aunque la saga de Konami sigue sin ser lo que era.
- **NBA 2K14** es otro gran juego deportivo, sobre todo en PS4 y XO.

GRÁFICOS Muchos jugadores son clavados, aunque su expresividad es nula.	90
SONIDO A Paco González y Manolo Lama se les añade una BSO con samba.	92
DURACIÓN Tiene una buena cantidad de modos, pero pierde respecto a *FIFA 14*.	87
DIVERSIÓN El control es genial, pero se han escamoteado algunos modos de peso.	79
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

Valoración

EA Sports ha hecho un buen trabajo con la licencia del Mundial de Brasil, aunque el juego resulta más limitado que *FIFA 14* en casi todo y deja la duda de por qué no se ha optado por ese formato de DLC que tanto se estila ahora.

16 ■ Rol, Aventura ■ Zenimax ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 54,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







UNIVERSO ONLINE

La verdadera razón de ser de *The Elder Scrolls Online* es el entorno multijugador y las posibilidades que ello nos ofrece, que son muchas:

1. INTERACTUAR. Es lo que podemos hacer con el resto de jugadores que deambulan por Tamriel. Podemos chatear con ellos, pedir que se unan a nuestro clan o incluso comerciar.

2. CRAFTEO. Tanto si los descubrimos como si comerciamos con ellos, los ingredientes y materias primas básicas nos permitirán crear nuestras propias recetas o armas y accesorios.

3. MERCADILLO. En este lugar podremos comerciar, comprar, vender o transformar nuestros objetos en otros mejores. Hay uno en cada nueva localización que descubramos en Tamriel.



OTROS JUGADORES nos esperan en esta versión online de Tamriel. Interactuar con ellos y crear grupos es parte de su atractivo.

¿Por fin un Skyrim online?

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Zenimax firma el salto de la saga de rol más carismática al universo online, ¿estará a la altura de anteriores entregas?

Facciones

Daggerfall Covenant, Ebonheart Pact o Aldmeri Dominion, son las principales facciones a las que podemos apoyar.

■ **ES UNA EMPRESA DE LO MÁS COMPLEJA** llevar a buen puerto todo el peso de una franquicia tan carismática como ésta a un entorno online, y no dejará a nadie indiferente, porque al fin y al cabo siempre estarán ahí las comparaciones con *Skyrim* y todos sus predecesores. Todo comienza creando nuestro personaje, del que es posible personalizar absolutamente todo: desde su altura o la anchura de amplias partes del cuerpo, hasta el tono de voz.

LA ACCIÓN SE DESARROLLA EN TAMRIEL, tierra conocida por todos los jugadores de la saga *Elder Scrolls*, aunque con la peculiaridad de que nos encontramos en ella 1000 años antes de los hechos narrados en las últimas entregas de la saga. Todos los elementos de las anteriores entregas se dan cita en esta nueva versión online. Ahora todo se verá magnificado por la irrupción de otros jugadores de carne y hueso como nosotros, que querrán crear clanes y sembrar el caos a nuestro alrededor. Sin duda, en nuestro camino para subir de nivel, por primera vez deberemos tener muy en cuenta con quien nos juntamos, porque nunca se sabe si nos darán una puñalada por la espalda o cumplirán como buenos compañeros de aventuras.

Debemos resolver un gran número de quests, que nos reportarán cada vez mejores recompensas, como es norma habitual en el género. Incluso durante los primeros niveles no tienen una



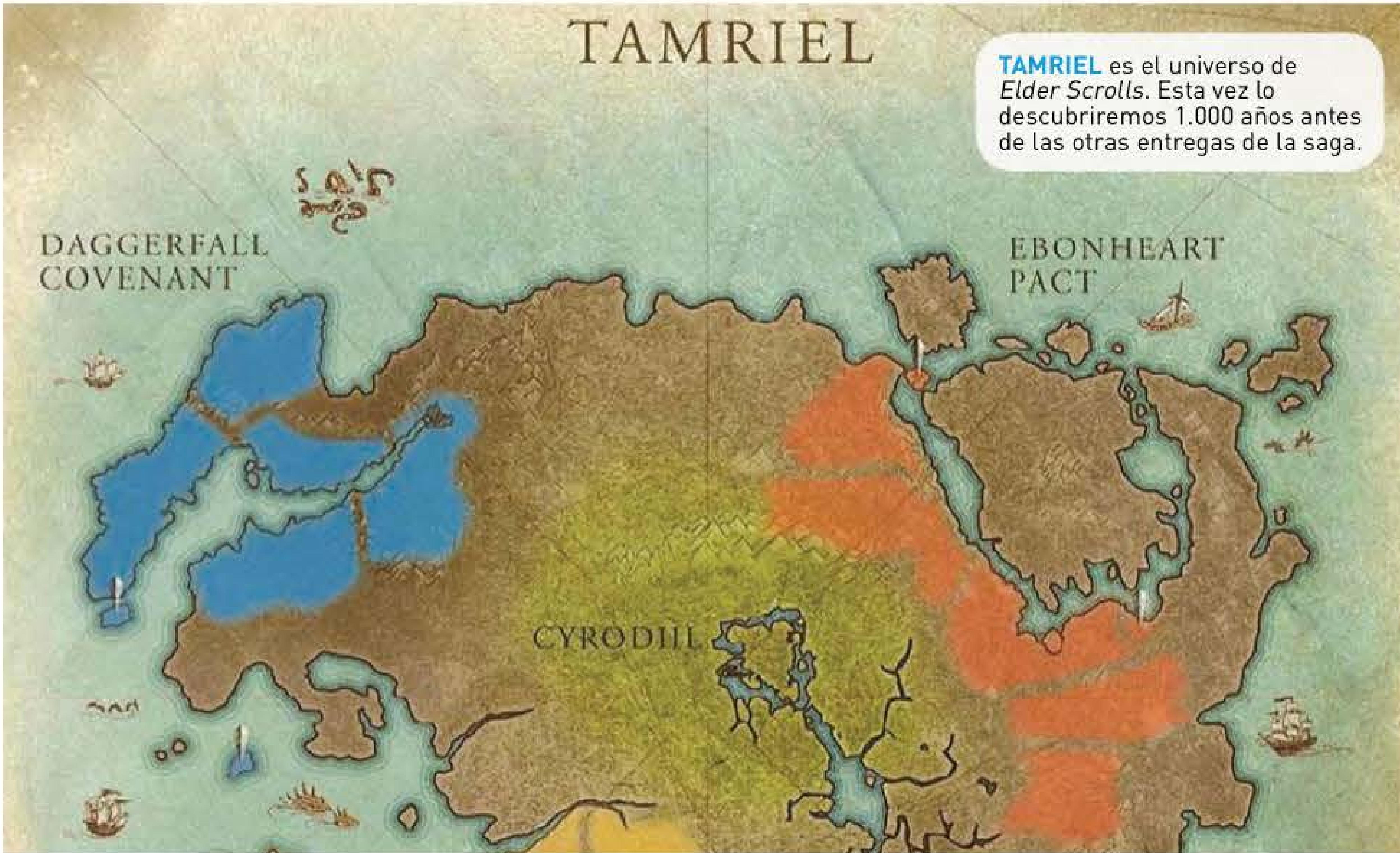




GLENUMBRA es el lugar donde comenzará todo, donde nuestro personaje comenzará a forjar su personalidad.



STROS M´KAI es la isla donde realizaremos nuestras primeras misiones para aumentar rápidamente de nivel.



TAMRIEL es el universo de *Elder Scrolls*. Esta vez lo descubriremos 1.000 años antes de las otras entregas de la saga.

Rol en su estado más puro

The Elder Scrolls Online se ha consolidado como una de las sagas de rol más carismáticas. El eje central de sus aventuras es descubrir los entresijos de Tamriel y sus diferentes localizaciones, a la vez que hacemos de nuestro héroe el personaje mejor equipado del nuevo universo online. Para chulear, claro.



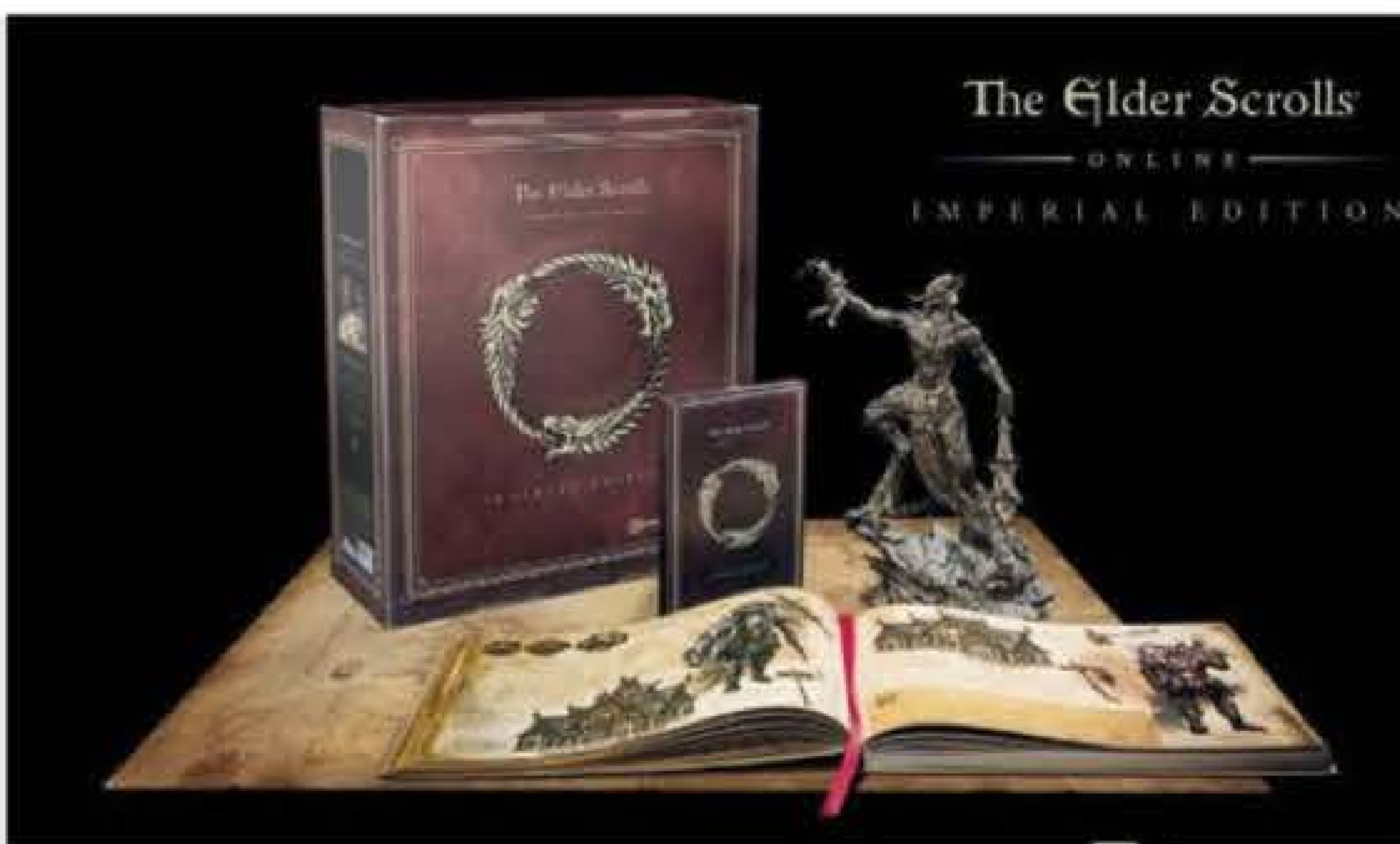
NIVEL: Nuestro principal objetivo será aumentar el nivel del héroe que hayamos escogido. A más nivel, mejores recompensas.



BARCOS: Nos trasladarán de un lugar a otro de Tamriel rápidamente y son el centro de conspiraciones y negocios.



LA IMPERIAL EDITION ya está disponible. Esta edición especial nos permite jugar como imperial en cualquier clase, obtener el caballo imperial, así como un enorme y valeroso cangrejo que nos acompañará por Tamriel. No pueden faltar la espectacular estatua Molag y la caja especial de colección.





dificultad importante. Recoge objetos de aquí y de allá, libera a ciertos sujetos, elimina a un determinado personaje, etc.

SI TE GUSTAN LOS JUEGOS DE ROL no te decepcionará, siempre y cuando puedas desembolsar la cuota mensual que requiere, además del pago inicial por adquirir el juego. Éste es, sin duda, el mayor defecto de lo nuevo de Zenimax. ¿Se lo perdonas? HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El enorme mapeado** para descubrir Tamriel en un entorno online.
- **El rico universo** de The Elder Scrolls cobra en online su mayor expresión.

Lo peor

- **No está traducido** lo que es un serio lastre para muchos a la hora de jugar.
- **Las suscripciones** que hay que pagar al mes, más lo que cuesta el juego en sí.

Alternativas

- **Diablo III Reaper of Souls** es el rey indiscutible del rol, con algunas pinceladas de multijugador.
- **Dark Souls II** nos ofrece toda la esencia de la saga con geniales novedades en esta entrega.

GRÁFICOS El aspecto de Tamriel es interesante pero las texturas son mejorables.	80
SONIDO No desentona con el conjunto, buenos efectos y muy buena banda sonora.	76
DURACIÓN Depende de la cuota mensual que puedas abonar, hasta el infinito.	79
DIVERSIÓN Moderadamente adictivo, mejor creando clanes con otros jugadores.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**79**

Valoración

Es un buen juego de rol online. Su principal reclamo es descubrir Tamriel en su máxima expresión conocida, aunque pueda pagar caro su sistema de suscripciones. Esperemos que mejore en los próximos meses.







LOS CAMPEONES DEL MUNDO

En *KSR*, el protagonista absoluto es el jugador, al que se le da mucha libertad para personalizar la experiencia.

1. LA CÁMARA DE KINECT escanea nuestra cara para crear un álter ego. Podemos elegir entre varón-mujer y niño-adulto, así como modificar la piel, el físico, el peinado o los rasgos faciales. No es una copia perfecta, ni mucho menos, pero se tiene un aire.

2. EL MULTIJUGADOR SOCIAL es una parte esencial. Podemos retar a nuestros amigos a superar nuestros récords y hay clasificaciones mundiales divididas por nivel de experiencia. Además, gracias a la Nube, nuestro álter ego puede aparecer en las partidas de otros usuarios y viceversa.

3. AL GANAR EXPERIENCIA, se desbloquean ropajes y habilidades especiales que podemos adquirir en la tienda. Existen veinte niveles de experiencia para cada uno de los seis deportes. Hay infinidad de trajes y poderes especiales para desbloquear.

Equipos

Podemos unirnos a tres facciones diferentes, según el tipo de jugador que seamos: el Clan del Lobo, la Legión Águila y la Red Víbora.

12 ■ Deportivo ■ Rare (Microsoft Studios) ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible



KINECT 2.0 recibe el primer título hecho expresamente para él, de la mano de Rare, que ya lanzó dos entregas de la subsaga *Sports* en 360.

Probando las leyes del movimiento

KINECT SPORTS RIVALS

Una de las sagas más significativas de Xbox 360 da el salto a la nueva generación para decir que el juego "sin mando" tiene futuro.

■ **DESDE QUE KINECT NACIERA EN 2010,** Rare, otrora mano derecha de Nintendo, se ha convertido en el gran estandarte de Microsoft para demostrar las virtudes de la detección de movimientos, una apuesta que supuso un boom en Wii y a la que luego el primer Kinect y PS Move no lograron darle continuidad. Así, *KSR* es el primer título de Xbox One hecho expresamente para el periférico, pieza innegociable del puzle de Microsoft. El juego integra seis deportes: tenis, fútbol, bolos, tiro al blanco, escalada y carreras de motos de agua. Los tres primeros ya se dejaron ver en Xbox 360 y se han remozado para explotar la mayor potencia de Kinect 2.0. No obstante, las mecánicas no ofrecen nada revolucionario. Por suerte, los tres nuevos fichajes sí que funcionan muy bien, ya que no se limitan a que realicemos una serie de gestos, sino que introducen elementos externos que influyen en las partidas, como oleaje y ráfagas de viento.

➔ **RARE HA INTENTADO DAR RECORRIDO A *KSR*** para que no sea el típico juego de una sola tarde. Así, cada deporte cuenta con un sistema de experiencia propio



Los pasos para convertirse en una leyenda del deporte

El juego está ambientado en un lugar paradisiaco conocido como la Isla, plagado de entornos naturales que hacen las veces de estadios. Cada uno de los seis deportes cuenta con unas mecánicas de juego muy diferenciadas:



BOLOS. Es el deporte más directo. Extendemos el brazo que queramos hacia un lado y cerramos la mano para coger la bola. Luego, nos desplazamos a la izquierda o a la derecha y ejecutamos el lanzamiento, pudiendo darle efecto con la muñeca.



TENIS. Es el deporte más fidedigno. Para devolver la bola, podemos golpear de derecha o de revés, de modo que es vital marcar los tiempos. Podemos hacer golpes liftados-cortados, globos y remates, cada uno asociado a un tipo de gesto del brazo.



FÚTBOL. Es la modalidad más encorsetada. Cuando estamos en ataque, debemos dar pases sucesivos para hacerle llegar el balón al delantero y chutar o cabecear con efecto. En defensa, como porteros, debemos movernos y extender el brazo para blocar.



CARRERA DE ESTELAS. Es el único deporte que permite jugar sentado. Para acelerar y frenar, basta con cerrar y abrir el puño, mientras que los giros se realizan echando los brazos hacia atrás e inclinando el cuerpo. Hay rampas para ejecutar piruetas.



ESCALADA. Es el deporte más peculiar. Toca mover los brazos y buscar guijarros a los que agarrarse, para lo cual hay que cerrar la mano y, luego, dar impulso bajando el brazo o incluso saltar si la distancia es grande. Podemos tirar a los rivales.



TIRO AL BLANCO. Es muy completo, aunque un tanto impreciso. Para apuntar, desplazamos la mano; para disparar, encogemos el dedo como si percutiéramos un gatillo. A lo largo de tres rondas, aparecen dianas de todo tipo: móviles, negativas...



HAY HABILIDADES ESPECIALES que se pueden activar según se recarga el medidor. En cada deporte hay tres diferentes: bolas meteóricas, impulsos de energía, raquetazos de gran fuerza, robos de tiempo al turno del rival, supersaltos, escudos protectores, multiplicadores de puntos, minas...





para ir desbloqueando contenidos con los que equipar a nuestro campeón. Destaca particularmente el tono social, en forma de clasificaciones y desafíos online. También pueden jugar dos personas a pantalla partida.

Seguramente, estamos ante el juego que mejor uso ha hecho de los sensores de movimiento de Kinect. Eso sí, pese a ser una buena piedra de toque, la experiencia se antoja un poco parca en contenidos, sin grandes novedades. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El tono social,** merced a los rankings por pruebas y a los rivales llegados de la Nube.
- **El sensor** capta bien la mayoría de gestos. Bracear sin sentido no sirve para nada.

Lo peor

- **Seis deportes** se antojan escasos, y más cuando tres de ellos están reciclados de 360.
- **El fútbol,** que presenta unas mecánicas muy forzadas. Es el deporte peor recreado.

Alternativas

- Los dos **Kinect Sports** de Xbox 360 están bien, aunque resultan más básicos.
- **NBA 2K14** es el mejor simulador deportivo que ha habido jamás en consola alguna.
- **FIFA 14** es un gran simulador de balompié.

GRÁFICOS Prima el colorido, con una gran mejora de las texturas respecto a 360.	75
SONIDO Las voces están en español y la BSO tiene temas licenciados de calidad.	85
DURACIÓN Solo hay seis deportes, si bien tiene rankings y cosas que desbloquear.	80
DIVERSIÓN Algunos deportes son muy divertidos, pero otros son demasiado básicos.	78
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Rare ha aprovechado bien la detección de movimientos del nuevo Kinect 2.0 y ha acertado con el componente social, si bien la nómina de deportes es muy exigua y no supone una gran revolución respecto a lo que ya se vio en Xbox 360.

Por Rafael Aznar 



16 ■ Shoot'em up ■ Electronic Arts ■ 1 - 12 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible



PILOTOS Y ROBOTS vuelven a desafiarse en la Frontera, en una conversión realmente conseguida del shooter de Respawn Entertainment.





LOS TITANES son los protagonistas, merced al gran arsenal que usan. Eso sí, los pilotos, pese a ir a pie, cuentan con las herramientas apropiadas para hacerles frente.

Sacando petróleo de la vieja generación

TITANFALL

Tras sorprender con su original propuesta en Xbox One y PC, el shooter más frenético de los últimos tiempos aterriza en 360 para deleite de los que aún no hayan querido dar el salto generacional.

■ **EL MES PASADO,** Respawn Entertainment abrió el cielo para desplegar *Titanfall* sobre la superficie de Xbox One y PC. Ahora, llega a Xbox 360 una conversión que ha corrido a cargo de Bluepoint Games, un estudio conocido por recopilatorios en alta definición como *Metal Gear Solid HD Collection* y *God of War Collection*. Contra todo pronóstico, el juego da la talla con creces, lo que invita a pensar que el retraso quizás se haya debido a un mero motivo comercial: sacarle réditos a la de Xbox One, a sabiendas de que esta adaptación raya prácticamente al mismo nivel, pese a correr en una consola técnicamente inferior.

→ **EL CONTENIDO DEL JUEGO ES EL MISMO,** pese a que lo haya firmado un estudio diferente. Por tanto, es una experiencia enfocada única y exclusivamente al multijugador. Este título es una buena noticia para los usuarios de la consola más veterana de las que hay ahora mismo en el mercado, pues llevaba ya unos cuantos años sin recibir un shooter que lograra diferenciarse de sus múltiples congéneres. Comparativamente, esta versión de *Titanfall* es inferior a la de One y PC, lógicamente, pero, puesta en perspectiva, saca más jugo al potencial de la consola. Es muy recomendable. HC







EL MÁS GRATO DE LOS DÉJÀ VU

Jugablemente, la experiencia es exactamente igual que en Xbox One y PC. Hay algunas diferencias técnicas, pero no son abismales:

1. EL CONTROL Y LAS OPCIONES se mantienen totalmente intactas. Los menús, los desafíos, las ventajas o los kits de personalización son exactamente los mismos, pese a que el juego lo haya desarrollado otro estudio. Eso sí, no hay "cross-save" con la versión de Xbox One.

2. LA TASA DE IMÁGENES no llega a los 60 fps. Con la opción por defecto, hay tirones y "tearing", pero, por suerte, hay una opción para bloquearla en los 30 fps, lo que mitiga al mínimo esos problemas, pese a que resulte menos vistoso.

3. EL ACABADO GENERAL logra dar la talla con creces, a diferencia de lo que sucedía, por ejemplo, con *Battlefield 4*, que era claramente mejor en la nueva generación. Las texturas y los detalles como las explosiones de fuego son un poco peores, necesariamente, pero esta versión de Xbox 360 saca más partido al hardware que la de Xbox One.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	93
■ DIVERSIÓN	95

Valoración Bluepoint Games ha logrado una conversión espectacular del juego de nueva generación. Salvo algunas diferencias gráficas, todo resulta idéntico.

PUNTUACIÓN FINAL 92

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.




PS3 - XBOX 360 - PC - VITA | MXGP

MILESTONE, el estudio responsable de sagas como *MotoGP* y *WRC*, vuelve a hacer un juego de motociclismo, esta vez usando la licencia de la temporada 2013 del Mundial de Motocross.

Valoración El control es bueno, pero rezuma dejadez y antigüedad en muchos de sus elementos. **66**




PS4 | THE PINBALL ARCADE

TRAS SALIR COMO "FREE-TO-PLAY" hace unos meses, este título se lanza ahora en formato físico. Incluye veintidós máquinas de pinball que recrean a la perfección a sus homónimas reales.

Valoración Recrea la sensación de estar ante una máquina de pinball, con una jugabilidad adictiva. **80**




3DS | CUT THE ROPE PACK

ESTE "TRES EN UNO" ofrece puzles realmente desafiantes, en los que el objetivo es hacer llegar un caramelo a la boca de su protagonista, para lo que hay que cortar una serie de cuerdas.

Valoración El clásico de móviles funciona muy bien en 3DS, con puzles desafiantes y llenos de carisma. **79**

PS4 | DYNASTY WARRIORS 8 XTREME




LA ACCIÓN MULTITUDINARIA de los Tres Reinos aterriza en la nueva generación. Se trata de la edición completa de *Dynasty Warriors 8*, por lo que se incluyen tanto el título original de PS3 como la expansión *Xtreme Legends*, con un apartado gráfico ligeramente remozado. Como siempre, estamos ante un "hack and slash" en el que hay que rebanar a cientos de enemigos, aunque la mecánica acaba por repetirse.

Valoración La oferta de contenidos es amplísima y va bastante fluido, pero tiene mucho de "machacabotones" y los gráficos son flojos. Tanto las voces como los textos están en inglés. **74**

PC | DIABLO III REAPER OF SOULS




BLIZZARD acaba de lanzar una gran expansión para *Diablo III*, el juego que vio la luz hace ya dos años. Entre las principales mejoras está el cierre de la casa de subastas, lo que elimina la molestia de tener que gastar más dinero del necesario a la hora de evolucionar a nuestro personaje. Otras novedades son la inclusión del Cruzado, un nuevo tipo de personaje, y la posibilidad de alcanzar hasta el nivel 70 de experiencia.

Valoración Es lo que debió ser *Diablo III* desde su lanzamiento. Por fin se ha eliminado la casa de subastas y se premia al usuario que se centra en jugar. Una gran expansión, aunque un poco cara. **90**




PS3 - VITA | DECEPTION IV

ESTE TÍTULO DE ESTRATEGIA nos invita a poner todo tipo de trampas por los escenarios para acabar con los enemigos de la forma más sangrienta, con gran libertad para encadenar combos.

Valoración Una propuesta fresca entre tanto juego clónico. Los gráficos son pobres y es algo repetitivo. **80**




3DS | SENRAN KAGURA BURST

ESTA PECULIAR PROPUESTA basa gran parte de su encanto en el trasfondo erótico de sus protagonistas femeninas. Por ello, no es apto para todos los públicos ni para los más puristas.

Valoración Un juego de acción de la vieja escuela, con muchos contenidos, pero bastante repetitivo y plano. **60**




PS3 | ATELIER ESCHA & LOGY

SUBTITULADA COMO *ALCHEMIST OF DUSK SKY*, esta secuela nos invita a vivir una historia desde el punto de vista de dos personajes. El catálogo de J-RPG de PS3 no para de crecer.

Valoración Los fans del rol japonés tienen aquí un juego extenso que se puede disfrutar por partida doble. **76**



EL SISTEMA DE LUCHA se basa en combos y esquivas, como en toda la saga. Es cómodo, pero pierde profundidad (lógicamente) al ser en dos dimensiones.







LA ATMÓSFERA está bastante cuidada y los diálogos de las escenas de corte aprovechan cómics animados para meternos más en harina. Lo mejor, cómo no, es el Joker.



PS3-360-PC | 16 ■ Aventura ■ Warner Bros ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 19,99 €

BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE DELUXE EDITION

Primero llegó la precuela, ahora su secuela, que tiene lugar antes del primer juego... ¡Santos galimatías, Batman! ¿De qué va esto?

■ **BATMAN ARKHAM ORIGINS** recibió un juego especial para 3DS y Vita, llamado *Blackgate*. Ahora, ese mismo juego llega a las sobremesas y PC, con algún pequeño cambio: gráficos en HD, trajes extra, sistema de lucha mejorado... El 95% es igual que antes: es una aventura de desarrollo 2D que hereda algunos recursos de la saga *Arkham*, como el uso del garfio o el gel explosivo, el modo Detective (se maneja con stick, mientras que en las portátiles se usaba pantalla táctil) o la búsqueda de coleccionables. Esta vez no hay un mundo abierto, sino 4 sectores que debemos explorar para acabar con otros tantos jefes y resolver sus misterios. Un cambio de tercio interesante, pero no ha evolucionado como para aprovechar PS3, 360 o PC. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	55
■ SONIDO	59
■ DURACIÓN	69
■ DIVERSIÓN	62

Valoración Ni los gráficos ni la mecánica de juego están a la altura del resto de la saga, aunque su ambientación si resultará convincente a los bat-fans.

PUNTUACIÓN FINAL 60

3DS | WEAPON SHOP DE OMASSE

7 ■ Estrategia ■ Level-5 ■ 1 jugador
■ Inglés ■ 7,99 €

LOS HÉROES DE LOS JUEGOS DE ROL necesitan buenas armas y nuestro cometido en este juego es proporcionárselas. Debemos trabajar en una armería y diseñar las mejores herramientas posibles para estos guerreros. Si vuelven victoriosos de su aventura nos pagarán. Si no, habremos tirado el dinero. La forja de armas se consigue mediante una serie de videojuegos rítmicos. Además, hay divertidísimos diálogos con los estrambóticos clientes.



Valoración Se lleva el premio a la originalidad del mes. Especialmente pensado para fans del J-RPG, pero es repetitivo. **75**

PS3-Vita-PC | LUFTRAUSERS

7 ■ Acción ■ Vlambeer ■ 1 a 2 jugador
■ Inglés ■ 8,99 €

LAS BATALLAS AÉREAS de varias épocas se reproducen aquí con una perspectiva muy singular, la de un juego retro y minimalista. Nuestro avión sale despedido en cada nivel y ha de acabar con las aeronaves y barcos que encuentre. Solo tenemos que dirigir la nave y pulsar el botón de disparo, aunque podemos jugar con la gravedad y las acrobacias. La nave recupera "salud" si nos movemos sin disparar durante un tiempo. Hay casi 100 desafíos, para los que vamos liberando armas y mejoras.



Valoración En su simpleza está su genialidad, aunque a veces pueda parecer excesivamente poco ambicioso en lo gráfico. **80**

Wii U | METROID FUSION

12 ■ Aventura ■ Intelligent Systems ■ 1 jugador
■ Castellano (Textos) ■ 6,99 €

LA CONSOLA VIRTUAL de Wii U ha empezado a recibir títulos de GBA como este *Metroid Fusion*. El primer juego de la serie tras 8 años de sequía desde *Super Metroid* fue una aventura bestial: para detener al organismo multiforme X, Samus recorre el planeta SR388, una laberinto 2D lleno de enemigos aliénigenas en el que irá mejorando su armadura con nuevas armas y capacidades. Esta vez cuenta con una computadora para guiarse, así que nunca estamos perdidos, pero hay espacio para la búsqueda libre de secretos en un desarrollo apasionante.



Valoración Retomó lo mejor de los *Metroid* clásicos haciendo su desarrollo más accesible. Acción y exploración de calidad. **88**

PS4 | TOWERFALL ASCENSION

7 ■ Aventura ■ Matt Thorson ■ 1 a 4 jugadores
■ Inglés ■ 13,99 €

COMO EN LOS ARCADES de hace tres décadas, el objetivo en este juego es superar pantallas estáticas en las que disparamos a las oleadas de enemigos. Solo hay un botón para saltar, otro para usar el arco y otro para esquivar. Si caemos por un agujero apareceremos por la parte de arriba, si nos vamos por la derecha saldremos por la izquierda... Un planteamiento sencillote, pero sus retos sabrán poneros a prueba con su dificultad progresiva.



Valoración Diversión sencilla, directa y eficaz. La pega: sólo tiene multijugador local. Incomprensible. **80**

PS3-PS4-Vita FEZ

7 ■ Plataformas ■ Polytron ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 9,99 €

EL JUEGO QUE TRIUNFÓ EN 360 llega al fin a las consolas de Sony. El desarrollo parece propio de un plataformas 2D de toda la vida, pero la gracia está en que podemos girar el entorno 90º cuando queramos para buscar otras formas de avanzar. Nosotros siempre vemos el entorno plano, pero al girar algunas piezas encajan, otras se superponen... Lo pilláis, ¿no? Hemos de buscar unos cubos que nos permitan seguir avanzando, para lo que hemos de movernos por una maraña de puertas. Es un juego bastante complicado, pero en ningún momento resulta frustrante, sino que sabe retar a nuestra inteligencia. Si sois "cerebritos", os esperan unas 7 u 8 horas de buen plataformeo.

Valoración Un título único, con mecánicas y una ambientación muy originales. Eso sí, alguna vez os puede parecer confuso. **90**







EPISODIO

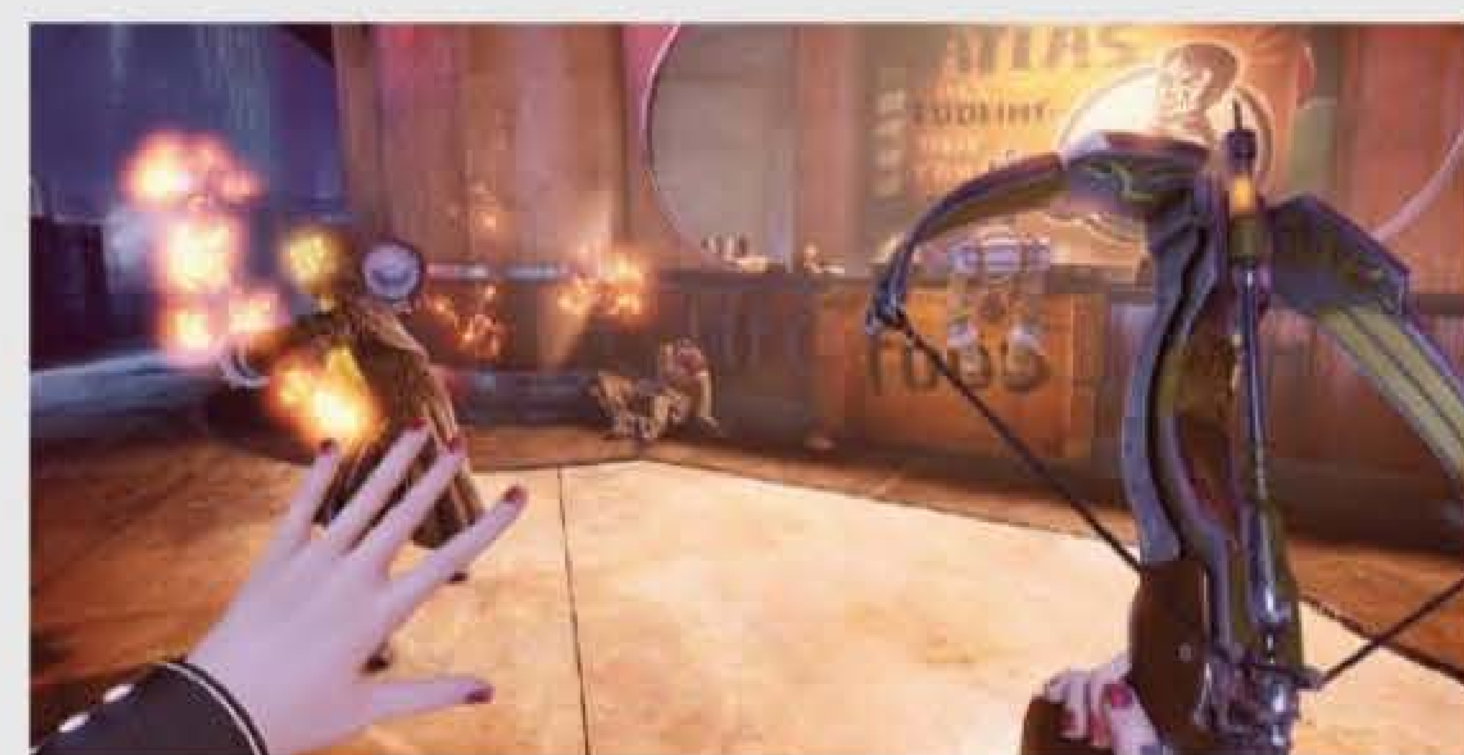
TODO LO BUENO SE ACABA y *BioShock Infinite* toca a su fin con el último descargable del par que ha enriquecido su apasionante historia.

BIOSHOCK INFINITE
PS3-360-PC | 14,99 € - 2,9 GB

Panteón marino 2

TRAS LA SORPRENDENTE VUELTA A RAPTURE, por fin nos enteramos de qué pintamos allí y, sobre todo, podemos controlar a Elizabeth. Ella no es tan fuerte como Booker y debe evitar los enfrentamientos, por lo que una nueva ballesta con dardos tranquilizantes se convierte en su mejor amiga, al igual que dos plásmidos que repiten y otros dos inéditos. Lo que no cambia es el desarrollo y su jugabilidad, lo que deja en manos del guión el peso del DLC. Basta decir que todo queda bien atado, aunque la ausencia de doblaje y una relación duración-precio baja (tres horas por quince euros) son los únicos puntos que reducen la nota de este digno final.

VALORACIÓN ★★★★☆



EPISODIO

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
PS3-360-PC
Precio: 5,99 €

Revelations

AUNQUE ESTE DLC revela más bien poco de la historia, desde el punto de vista jugable es divertido por la presencia de ciertos puzles y porque a Alucard le sobra carisma. La hora y media que dura se ajusta a un precio contenido.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



BATTLEFIELD 4
PS3-360-PS4-One-PC | 14,99 € - 4,3 GB

Naval Strike

LAS BATALLAS NAVALES protagonizan el nuevo pack para el juego de EA, que aporta cuatro mapas para el multi, un hovercraft y varias armas, además de un modo donde debemos acabar con un portaaviones. Pero siguen existiendo problemas, como un frecuente lag que hace difícil el uso de vehículos.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



PLANTS VS. ZOMBIES: G. W.
Xbox One - Xbox 360 | Gratis - 212 MB

Garden Variety

EL PRIMER DESCARGABLE del bizarro título que enfrenta a plantas y zombis añade habilidades, un mapa (ciertamente divertido) y un modo de juego a lo ya existente. No es como para tirar cohetes, aunque hay que tener en cuenta que es gratuito y que todos los DLCs que se publiquen lo harán sin coste.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



KILLZONE SHADOW FALL
PlayStation 4 | 9,99 €

Insurgente

TRES HABILIDADES, una clase y tres armas se incorporan con este DLC al modo multijugador del shooter de Sony, además del nivel de dificultad Élite (el más alto) para la campaña. El contenido luce interesante, si bien no es económico y puede suponer un desequilibrio en el online para quien no lo tenga.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



CALL OF DUTY: GHOSTS
PS3-360-PS4-One-PC | 14,99 € - 1,3 GB

Devastation

EL SEGUNDO PACK de los cuatro que llegarán al shooter superventas presenta, como ya es habitual, un alto precio y novedades en forma de cuatro mapas para el modo multi, un arma y el segundo episodio de Extinction. De nuevo, este último es lo mejor de un DLC que muestra una fórmula e ideas casi agotadas.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2014

Aunque todavía faltan casi dos meses para que comience el Mundial de Fútbol de Brasil, la versión del título de Electronic Arts que cuenta con la licencia oficial ya está a la venta. Como era de esperar, es posible probar la demo antes de hacernos con él tanto en PS3 como en 360 (las dos únicas plataformas para las que se ha producido el lanzamiento) y jugar un partido eligiendo de entre ocho selecciones, entre las que están Brasil e Inglaterra pero no España, Italia, Alemania o Argentina.



LA LEGO PELÍCULA

A falta de demo para *LEGO: El Hobbit* (sólo está disponible para PC), os recordamos que podéis descargar la versión de prueba del juego basado en la película para las consolas de sobremesa de Microsoft y Sony. Dura media hora si jugamos tranquilamente y resulta entretenida.



MXGP

El campeonato del mundo de Motocross ya cuenta con juego oficial, y este a su vez con una demo para todas las plataformas en las que se publica (PS3, 360, PS Vita y PC), aunque tiene poca "chicha": un modo de juego, un circuito y tres motos es lo que podemos elegir.

MULTIMEDIA



MGS V: GROUND ZEROES

Después de dar mucho que hablar por su escasa duración, la última obra de Hideo Kojima ya está en las tiendas y se presentó con uno de esos trailers que lleva su inconfundible firma: un mix de posibilidades, acción e intriga.



MARIO KART 8

El 30 de mayo regresa una de las franquicias clave de Nintendo y se han revelado más novedades en un reciente video, como la llegada del boomerang al set de objetos y Lakitu al de pilotos, o la vuelta de la Pradera Mu-Mu.



P. LAYTON VS. P. WRIGHT

La aventura que une los caminos del investigador y el abogado más famosos de los videojuegos acaba de llegar, y su trailer de lanzamiento nos enseña cinemáticas y la jugabilidad que cada uno importa desde su propio estilo.



MURDERED: SOUL SUSPECT

Investigar nuestro propio asesinato es la misión que tenemos en uno de los "tapados" de este año. Poco a poco van cayendo videos donde se revelan detalles de su historia, muy centrada (como era esperado) en lo sobrenatural.

NOTICIAS

MÁS MEJORAS

Los aficionados a los MMORPG que, además de en PC, quieran jugar en PS3 o PS4, están de enhorabuena ya que *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* sigue actualizándose. El parche 2.2 no sólo corrige errores, sino que añade una línea argumental y mazmorras nuevas, entre las que destaca The Second Coil of Bahamut como la más difícil de todas ellas.



DOS SÍES Y UN NO

Comencemos por lo positivo. La gente de Sucker Punch ha asegurado que hay un gran DLC en desarrollo para *inFamous: Second Son*, al igual que ocurrirá (a falta de confirmación de Warner) con un descargable para *LEGO: El Hobbit* que presentará hechos de la tercera película para cuando esta se estrene. Lo negativo viene por parte de *Watch Dogs* y la noticia de que no tendrá demo, algo razonable por el tipo de juego que es, pero "sospechoso" tras el downgrade que parece haber sufrido.

PARA SUSCRIPTORES

Los abonados a Xbox LIVE Gold pueden descargar *Deadlight*, el juego de los españoles Tequila Works para 360, hasta el 30 de este mes de abril. Por su parte, los de PS Plus tienen *Mercenary Kings* (PS4), *PES 2014* (PS3) y *MotoGP 13* (Vita), además de *Hotline Miami* y *Sly Cooper: Thieves in Time* como cross buy para PS3 y Vita. Los tendremos sin coste en nuestra colección mientras sigamos suscritos.

BUENA PROGRESIÓN

Twitch se está afianzando como el medio ideal para la retransmisión de partidas por la red, gracias en parte a los usuarios de One y PS4. El lanzamiento de ambas máquinas ha impulsado la plataforma, que ya suponen cerca del 15% del total de emisiones.

La web del mes



¿QUÉ SERÁ, SERÁ?

http://team043.jp

Square Enix ha lanzado una web de la que poca información, además de su título (team043), puede sacarse. Tras las recientes declaraciones hechas por su presidente... ¿Se tratará de un futuro RPG orientado a los jugadores "de siempre"?



TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Final Fantasy X / X-2 HD	PS3 - PS Vita	!	-	1
2	InFamous Second Son	PS4	!	-	1
3	Dark Souls II	PS3 - Xbox 360	!	-	1
4	Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	!	-	1
5	Castlevania: Lords of Shadow 2	PS3 - Xbox 360 - PC	↑	7	2
6	Battlefield 4	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R	-	1
7	Titanfall	Xbox One - PC	!	-	1
8	Thief	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑	9	2
9	Assassin's Creed IV: Black Flag	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↓	4	2
10	The Last of Us	PS3	↓	1	11

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

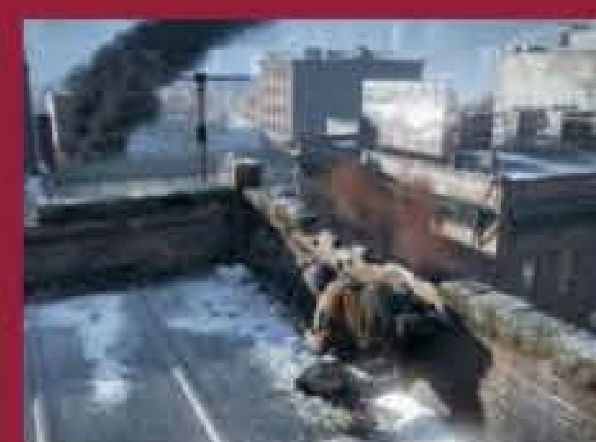
LOS MÁS ESPERADOS



1 Watch Dogs
PS4 - Xbox One - Wii U PS3 - Xbox 360 - PC
Aiden Pearce lleva muchos meses siendo la persona más buscada y, por fin, está a punto de comparecer.
FECHA: 27 DE MAYO



2 Batman Arkham Knight
PS4 - Xbox One - PC
El Caballero Oscuro hará su debut en la nueva generación con el mítico Batmóvil, en una enorme versión de Gotham.
FECHA: OTOÑO



3 Tom Clancy's The Division
PS4 - Xbox One
La mezcla de rol y disparos de Ubisoft apenas se ha dejado ver desde el E3, pero promete ser una experiencia sin igual.
FECHA: 2014-2015



4 Destiny
PS4 - One - PS3 - 360
Tras triunfar con la saga *Halo*, el estudio Bungie está a punto de dar a luz a una nueva IP, que estará muy enfocada al multijugador cooperativo.
FECHA: 9 DE SEPTIEMBRE



5 The Order 1886
PS4
Este shooter nos llevará al Londres del siglo XVIII, donde deberemos hacer frente a mestizos y rebeldes, con una marcada estética "steampunk".
FECHA: OTOÑO

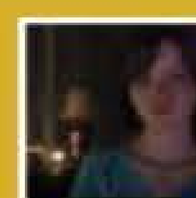
La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

La valoración de Hobby Consolas (nº 273) fue de 78.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Una increíble introducción
Iván Ruiz

"Motor gráfico alucinante, control mejorado, historia sobrecogedora... Ya estoy deseando descubrir el origen del 'villano' Big Boss".

NOTA **95**



Un prólogo de algo grande
Cristian Raventós

"Tiene fallos gráficos, pero es una gran experiencia. La nueva jugabilidad te hace querer más, pero dista de ser un juego completo".

NOTA **88**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (REVISTA LÍDER EN ESPAÑA)	Famitsu (REVISTA LÍDER EN JAPÓN)	IGN (WEB LÍDER EN REINO UNIDO)	Game Informer (REVISTA LÍDER EN EE.UU.)	Gamespot (WEB LÍDER EN EE.UU.)	Edge (REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO)
1	**Dark Souls II** PS3 - Xbox 360	92	92/100 "Una experiencia única, pese a la falta de novedades"	37/40 No disponible	9/10 "Es una secuela increíblemente gratificante"	9,75/10 "Una aventura que resulta épica de principio a fin"	9/10 "Está lleno de secretos y sorpresas que descubrir"	9/10 "Como su predecesor, es brillante, bonito y esencial"
2	**Titanfall** Xbox One - PC	89	92/100 "El género del shooter clamaba por algo así"	-/40 No disponible	8,9/10 "Un soplo de aire fresco para el género multijugador"	9,25/10 "Un ejemplo de lo que puede ser el online en next-gen"	9/10 "Una increíble secuela y también un gran juego en sí mismo"	8/10 "Un tiro de adrenalina para un género que parecía en peligro"
3	**Tomb Raider Definitive Edition** PS4 - Xbox One	89	87/100 "Imperdible si se tiene PS4 o One y aún no se ha probado"	37/40 No disponible	9,1/10 "La misma Lara del año pasado, pero incluso más bonita"	9,25/10 "Ahora mismo, el mejor título que hay en PS4 y Xbox One"	8/10 "Una gran reinvención para una saga muy veterana"	-/10 No disponible
4	**Final Fantasy X / X-2 HD** PS3	88	88/100 "Dos 'remakes' soberbios, tan divertidos como en su día"	-/40 No disponible	9,3/10 "La mejor forma de jugar a uno de los mejores J-RPG"	9/10 "Hagas memoria o juegues por primera vez, no decepciona"	8/10 "Una meticulosa restauración de una gran obra de Square"	-/10 No disponible
5	**Donkey Kong Country TF** Wii U	82	93/100 "Un plataformas para aporrearse el pecho de emoción"	35/40 No disponible	9/10 "Un plataformas que no tiene miedo a ser desafiante"	9,25/10 "Sus niveles son extremadamente imaginativos"	6/10 "A veces divierte, pero carece de innovación e imaginación"	7/10 "Pese a ser tradicional, Retro ha logrado un buen plataformas"
6	**Metal Gear V Ground Zeroes** PS4 - One - PS3 - 360	82	78/100 "Un notable anticipo de lo que será *The Phantom Pain*"	38/40 No disponible	8/10 "Aunque es corto, *Metal Gear* nunca había sido tan bueno"	7/10 "El contenido es muy exiguo como para ser satisfactorio"	8/10 "Infiltrarse en el Campamento Omega es algo imperdible"	9/10 "Da igual que sea una demo, un prólogo o un tutorial"
7	**P. Layton vs Phoenix W.** 3DS	82	92/100 "Largo, apasionante, bien hilado y con muy buenos ingredientes"	35/40 No disponible	7,8/10 "Gustará a los fans, pero sus estilos no casan bien del todo"	-/10 No disponible	8/10 "Es bueno, pero falta cohesión entre los dos estilos"	7/10 "Deja el vacío que sólo logran las grandes historias"
8	**InFamous Second Son** PS4	81	84/100 "Un sandbox de gran factura técnica, pero algo conservador"	-/40 No disponible	8,7/10 "Sus superpoderes han cumplido con las expectativas"	8,5/10 "Logra romper con lo que habían ofrecido las entregas previas"	8/10 "Un gran juego, que ofrece diversión sin ninguna cortapisa"	7/10 "Como sandbox es limitado, pero los poderes lo compensan"
9	**Yoshi's New Island** 3DS	65	85/100 "Es tan sumamente fiel a sí mismo que ha perdido frescura"	-/40 No disponible	7,9/10 "A pesar de sus fallos, recupera un clásico de Nintendo"	7/10 "Yoshi ha regresado con una falta de inspiración considerable"	5/10 "Recicla cosas de hace 20 años y no añade nada imaginativo"	4/10 "No es una ruina, pero es mucho peor que el de SNES"
10	**Yaiba Ninja Gaiden Z** PS3 - Xbox 360 - PC	59	80/100 "La saga se recupera con un enfoque más desenfadado"	36/40 No disponible	5,6/10 "La saga vuelve a fallar con una fórmula desequilibrada"	6,5/10 "Se queda a la sombra de muchos otros juegos de acción"	4/10 "Tiene muchos elementos frustrantes y mal acabados"	2/10 "Una de las grandes sagas japonesas, reducida a picadillo"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Snake aún es el mejor

Ángel Albarrán

"Es mucho más que una demo. Es el primer paso de la revolución de una saga histórica. La nueva pauta jugable le augura el éxito a *Phantom Pain*".

NOTA 87



Otro paso para la saga

Iván Vicente

"Es la mejor demo de la historia. Se adapta a los tiempos y mejora en gráficos y jugabilidad, con una historia que no deja indiferente".

NOTA -



Un pequeño bocado

Alejandro Arranz

"Para ser un tutorial, es una auténtica maravilla: variedad, guiños, nuevas mecánicas... Eso sí, tiene errores gráficos y es una pena que sea tan corto".

NOTA 83



Hay demos más largas

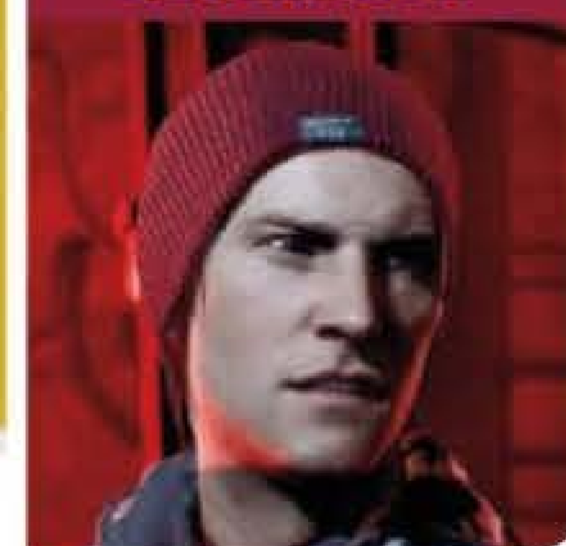
JoseLu IbericMan

"Lo venden como una introducción, pero es corto y caro. Técnica y jugablemente, es una pasada, pero sienta un mal precedente".

NOTA 45

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

INFAMOUS: SECOND SON



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

LEGO EL HOBBIT

Bilbo, Gandalf y la compañía de enanos de Thorin "Escudo de Roble" protagonizan un nuevo título de LEGO.

Imprescindibles

1	NBA 2K14	90	69,95 €
2	Thief	90	69,95 €
3	Tomb Raider	87	59,95 €
4	Battlefield 4	87	69,95 €
5	Rayman Legends	87	39,95 €
6	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
7	FIFA 14	85	71,95 €
8	Assassin's Creed IV	85	69,95 €
9	Infamous Second Son	84	71,95 €
10	Killzone Shadow Fall	83	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

KINECT SPORTS RIVALS

Xbox One ya cuenta con el primer título hecho específicamente para su sensor de movimiento.

Imprescindibles

1	Titanfall	92	71,95 €
2	NBA 2K14	90	69,95 €
3	Thief	90	69,95 €
4	Forza Motorsport 5	88	64,95 €
5	Tomb Raider	87	59,95 €
6	Battlefield 4	87	69,95 €
7	Rayman Legends	87	39,95 €
8	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
9	FIFA 14	85	71,95 €
10	Assassin's Creed IV	84	69,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2014

Para anticipar el Mundial de Brasil, EA Sports ya ha lanzado el juego oficial de rigor.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	69,95 €
7	Bioshock Infinite	95	29,95 €
8	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

TITANFALL

Este innovador shooter ha llegado a Xbox 360 con una versión que no tiene casi nada que envidiarle a la de One.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	29,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Link es el personaje más exitoso de cuantos han pasado por 3DS en sus tres años de vida.

Imprescindibles

1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €
3	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
4	Resident Evil Revelations	93	44,95 €
5	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
6	Fire Emblem Awakening	93	44,95 €
7	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
8	Castlevania Mirror of Fate	93	47,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	47,95 €
10	Layton vs P. Wright	92	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

STREET FIGHTER X TEKKEN

El género de la lucha cuenta con numerosos títulos en PS Vita, como este genial "crossover".

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

Wii U



El juego del mes

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

El título de Capcom es el que tiene un online más competitivo de todo el catálogo de Wii U.

Imprescindibles

1	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €
2	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €
3	Rayman Legends	93	29,95 €
4	Call of Duty Black Ops II	93	69,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	New Super Mario Bros U	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Mass Effect 3	92	14,95 €
9	LEGO City Undercover	91	59,95 €
10	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €

PC



El juego del mes

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Tras el éxito que fue *Skyrim*, Bethesda ha abierto su saga estrella al género del MMO.

Imprescindibles

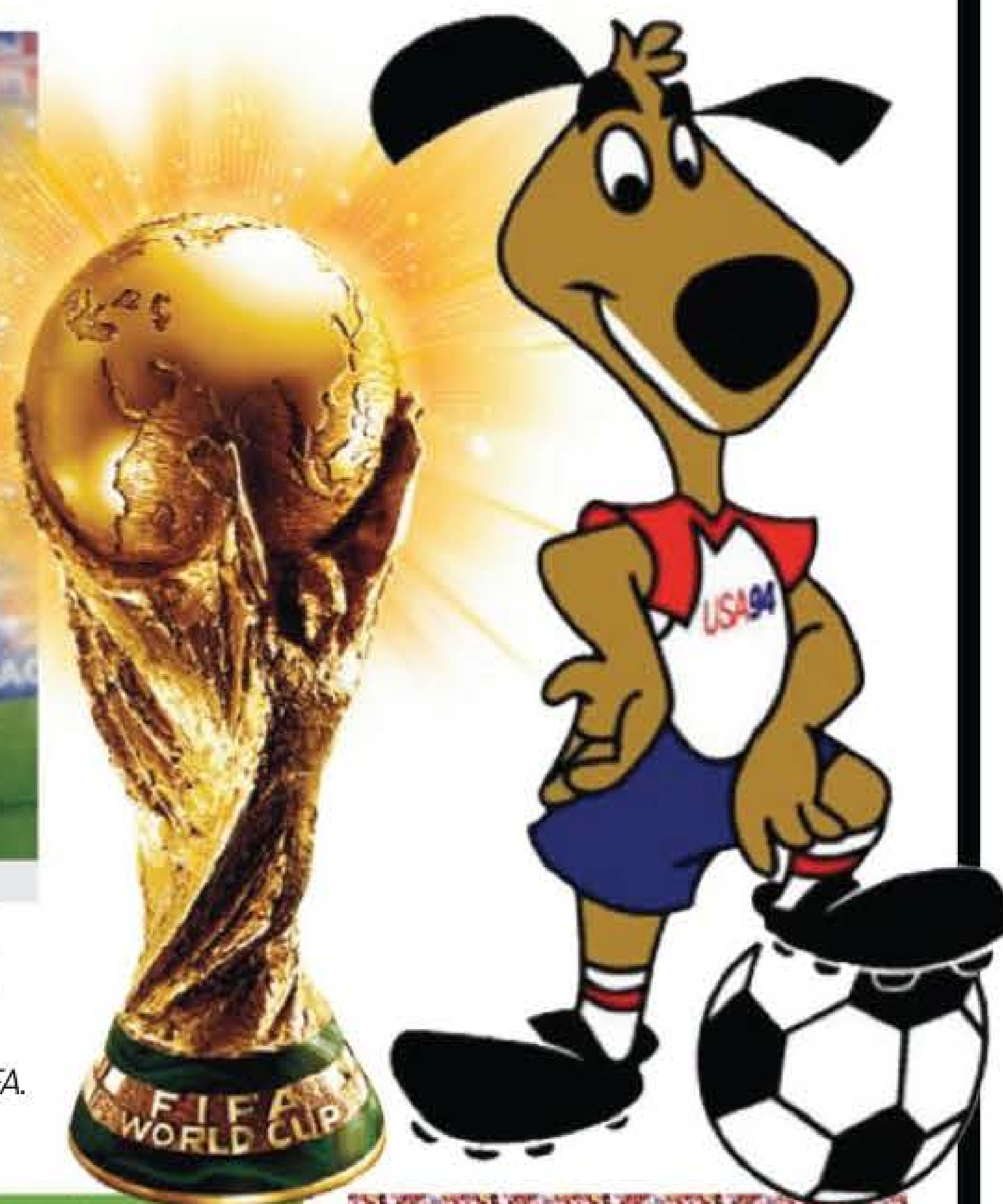
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	29,95 €
9	Bioshock Infinite	95	29,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...
del Mundial de fútbol

Desde que en 1986 se hiciera el primer juego sobre la Copa del Mundo, han sido muchos los títulos que han intentado aprovechar su enorme tirón.



PS3 - Xbox 360 69,95 €



1 COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2014

En 1998, EA Sports se hizo con la licencia oficial del Mundial de fútbol y, desde entonces, cada cuatro años, ha lanzado un título, siempre de forma independiente respecto a los "numerados" de la saga *FIFA*. Con motivo del torneo que empezará en Brasil el 12 de junio, ya está disponible el juego de rigor, que sólo cuenta con selecciones nacionales y que recrea hasta a los entrenadores de cada combinado.



PSOne Descatalogado

2 WINNING ELEVEN 3: WORLD CUP FRANCE 98

Este "spin off" de *Iss Pro* contaba con las selecciones del Mundial de Francia 98, aunque los nombres de los jugadores no eran los reales. Sólo se lanzó en Japón.



Gamecube Descatalogado

3 VIRTUA STRIKER 3 VERSION 2002

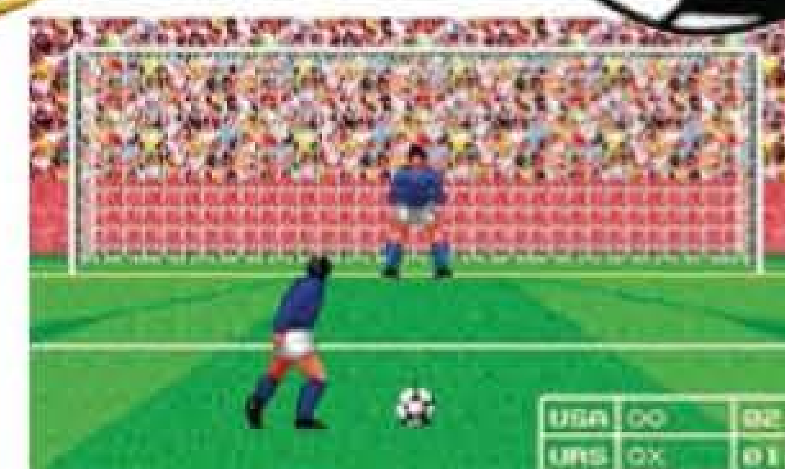
Aunque no tenía licencia, salió con motivo del Mundial de Japón y Corea, incluía el balón Adidas Fevernova y tenía un modo que imitaba hasta la fase de clasificación.



Megadrive - SNES Descatalogado

4 WORLD CUP USA 94

Fue auspiciado por US Gold, la compañía que ya había abanderado *World Cup Carnival*, un título sobre el Mundial 86. No tenía nombres reales, pero sí detalles como la presencia de la mascota Striker.



Megadrive - M. System Descatalogado

5 WORLD CUP ITALIA 90

Desarrollado por Sega, este título fue relanzado también con los nombres de *World Championship Soccer* y *Sega Soccer*. Ofrecía una perspectiva cenital para los partidos y era bastante arcaico.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Zelda: A Link...	3DS
4	Titanfall	One
5	Castlevania LoS 2	360
6	Thief	PS4
7	Assassin's Creed IV	360
8	Zelda: Wind Waker	Wii U
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	MGS Ground Zeroes	PS4



Alberto Lloret

1	MGS Ground Zeroes	PS4
2	Thief	PS4
3	Titanfall	One
4	Castlevania LoS 2	PS3
5	Infamous Second Son	PS4
6	Zelda: A Link...	3DS
7	S. Mario 3D World	Wii U
8	Mercenary Kings	PS4
9	Strider	PS4
10	Fez	PS Vita



David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Battlefield 4	PS4
3	Titanfall	One
4	Call of Duty Ghosts	PS3
5	The Last of Us	PS3
6	MGS Ground Zeroes	PS4
7	S. Mario 3D World	Wii U
8	Skyrim	PS3
9	Infamous Second Son	PS4
10	Zelda: A Link...	3DS



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Tomb Raider	One
7	Titanfall	One
8	The Last of Us	PS3
9	Infamous Second Son	PS4
10	South Park: La Vara...	PS3

1	Titanfall	Xbox One
2	The Last of Us	PS3
3	Zelda: A Link Between...	3DS
4	Metal Gear V Ground Zeroes	PS4 - One - PS3 - 360
5	Infamous Second Son	PS4

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



·30· JUEGOS INDIES

A LOS QUE SEGUIR LA PISTA

Considerados el último baluarte de la originalidad, los desarrolladores independientes preparan el asalto definitivo a las consolas con títulos de calidad que llegarán en el futuro.









❶ NO MAN'S SKY

Los creadores de *Joe Danger* ya tienen sus ojos puestos en la next gen, con la que quieren llevan la jugabilidad un poco más lejos. Su propuesta será un juego de ciencia ficción, en perspectiva subjetiva y en un mundo abierto que se generará de manera procedimental (es decir, que variará de una partida a otra). Podremos explorar planetas (cada uno con sus propios peligros y amenazas, desde desiertos a voraces gusanos), incluidas sus profundidades marinas e incluso subirnos a nuestra nave y librar batallas espaciales. Todo de forma fluida, continua, sin tiempos de carga.

❷ COUNTERSPY

Ambientado en la Guerra Fría y tomando prestados elementos del mundo del espionaje (así como una puesta en escena que remite a los años 50 y 60), *CounterSpy* será un juego de acción y sigilo en tercera persona, que nos pondrá en el pellejo de un agente que trabaja para una agencia independiente con un único fin: sabotear e impedir cualquier acto de fuerza por parte de las dos súper potencias. La novedad aquí es que todas las versiones del juego estarán conectadas, de forma que, si avanzamos en consola, por ejemplo, desbloquearemos armas en las versiones para móvil.

❸ RIME

Tras el genial *Deadlight*, los madrileños de Tequila Works siguen trabajando muy duro en *Rime*, su debut en la nueva generación, exclusivo además de PS4. Será una aventura en mundo abierto y en tercera persona que nos pondrá en la piel de un joven que intentará escapar de una isla y de una maldición. La exploración de la isla será uno de los ejes del juego, pero no el único: también habrá puzles y una forma especial de narrarnos la historia, a través del propio entorno (la isla será un personaje más, con su propia historia a descubrir) y sobre todo el sonido.

❹ AXIOM VERGE

En desarrollo desde 2010, la mejor forma de definir esta aventura 2D es como una mezcla entre *Contra*, *Metroid* y *Bionic Commando*, entre otros clásicos. En ella encarnaremos a un científico que tras recibir una herida mortal, despierta años después en un mundo alien, del que tendrá que escapar y, por supuesto, conseguir respuestas. Todo en con una gran historia de fondo, con un desarrollo 2D, una estética pixelada muy trabajada, más de 60 ítems y power ups, 20 armas mejorables y una duración aproximada de 8 horas (sin contar la exploración completa del mapa).

❺ THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Consolas Next Gen - PC • The Astronauts • Sin fecha

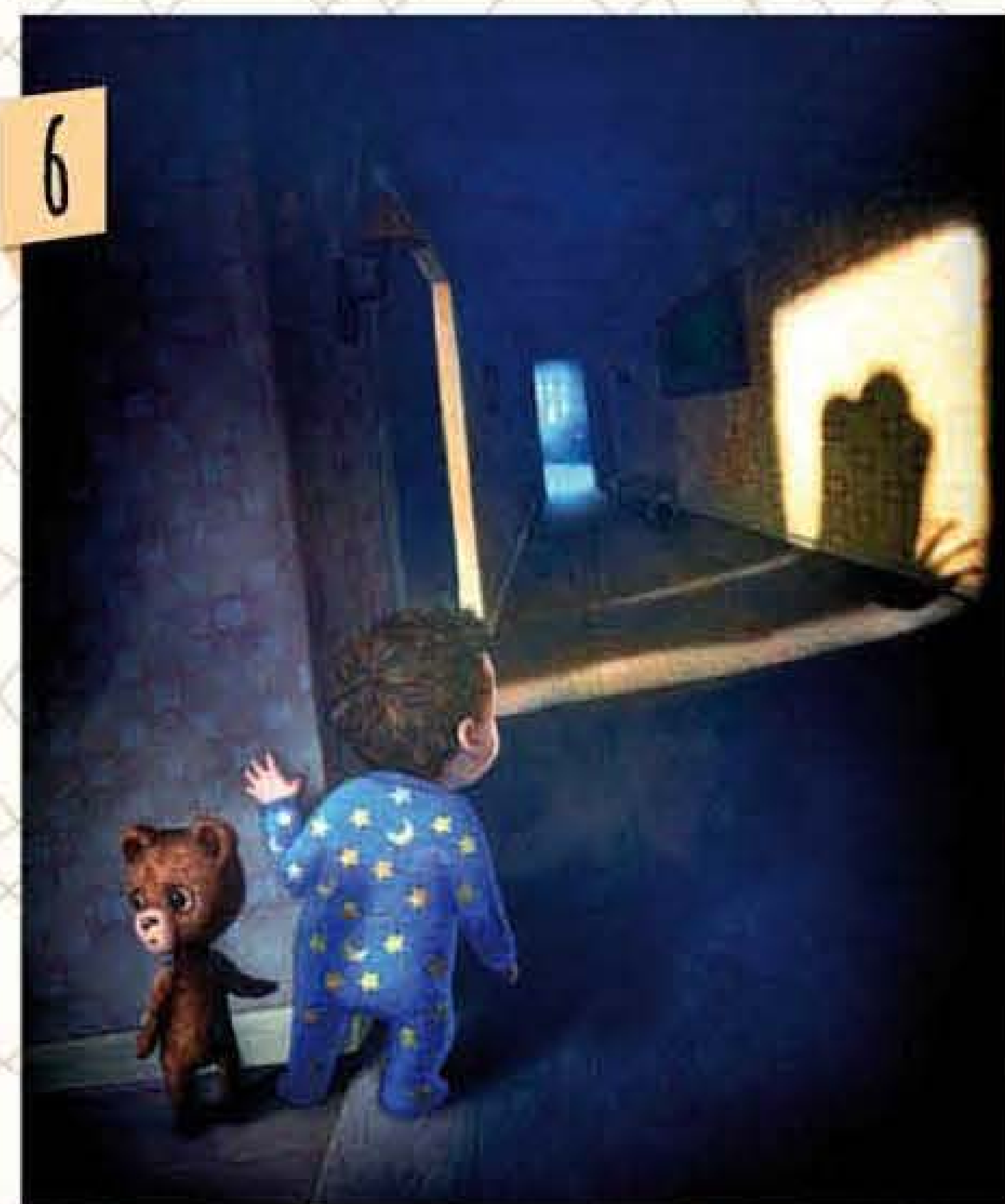
Inspirado en los cuentos macabros de principios del siglo XX, "La desaparición de Ethan Carter" quiere ser un paso adelante en la forma de contar una historia. Nosotros asumiremos el papel de un detective con un poder sobrenatural, que le permite visualizar escenas de crímenes. Su actual caso le lleva a una zona montañosa tras la pista de un niño desaparecido, donde uno de los secuestradores aparece descuartizado... A sus creadores les encantaría adaptarlo a consola.

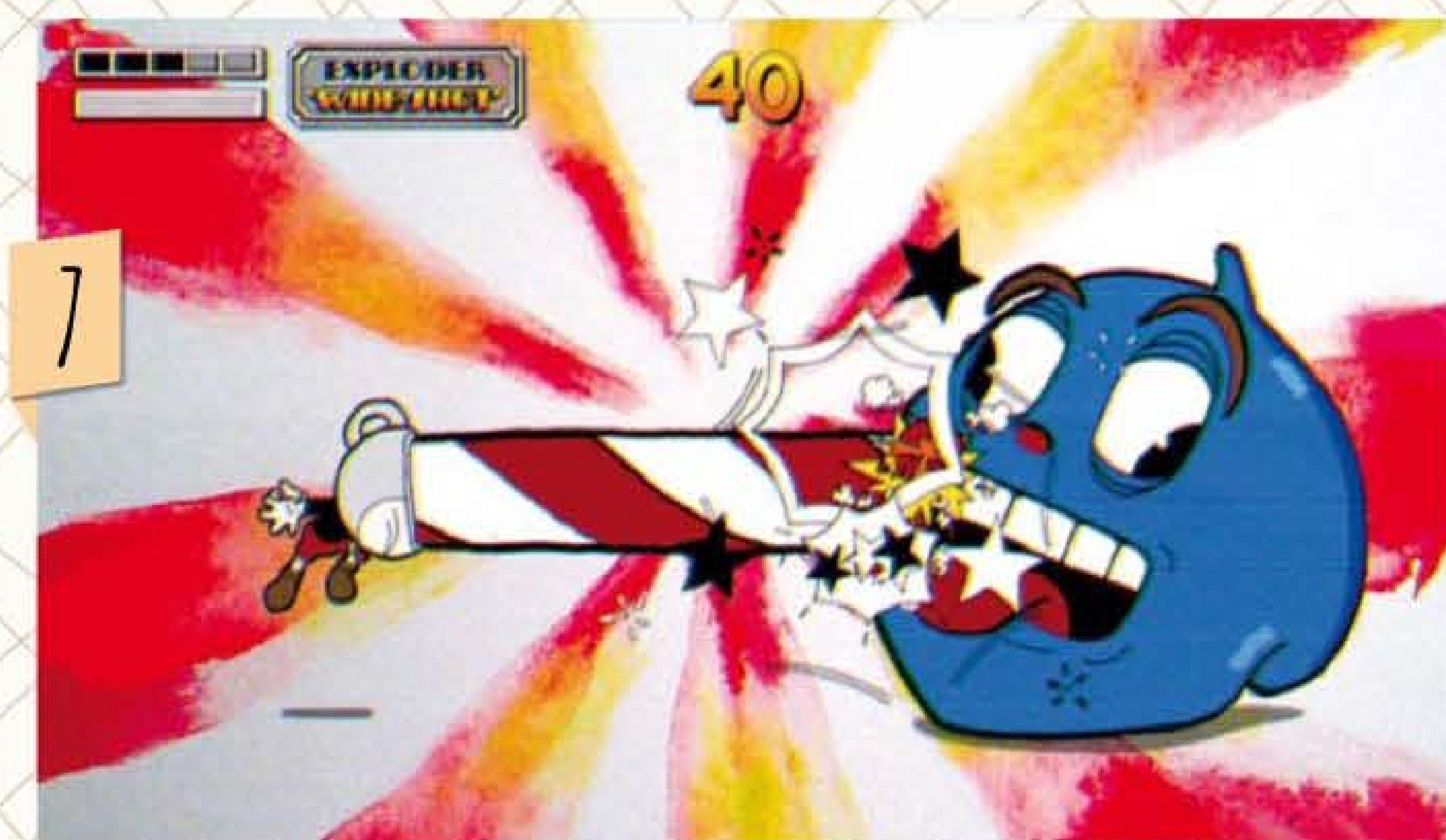
❻ AMONG THE SLEEP

Un niño de 2 años es el protagonista de este atípico survival horror en primera persona que, como otros proyectos, comenzó en Kickstarter. Así, la aventura comenzará una tarde en la que, tras dejarnos en la cuna, extrañas cosas comienzan a suceder en casa, fusionando realidad y sueños, todo desde la perspectiva e imaginación de un tierno infante. Así, la aventura planteará al jugador obstáculos tanto físicos como mentales... aunque contaremos con nuestro osito de peluche predilecto para superar algunas de ellas. Sin duda, un título distinto. Y compatible con Oculus Rift...









7



8



10



11



12



13



14





7 CUPHEAD

PC - PS4 y XO (posibles) • StudioMDHR • Finales 2014

Como lo definen sus propios creadores, se trata de un híbrido entre "run & gun" y beat'em up, dibujado y coloreado a mano, con la estética de los dibujos animados de 1930 (recuerda a los comienzos de Mickey Mouse o Popeye). Incluso en su temática también será distinta: tras perder una apuesta con el diablo, Cuphead deberá descubrir una forma de pagar su deuda que le devuelva su libertad. Se podrá jugar solo o a dobles, lo que lo hace aún más atractivo.

8 BROFORCE

PC - Consolas • Free Lives • Verano

Si a un "run & gun" como *Metal Slug* le añades un montón de referencias y héroes del cine de los 80 y 90 (Rambo, Conan, Robocop...), cooperativo para hasta 4 jugadores, toques sanguinolentos y humor... y lo agitas todo bajo la bandera de la lucha contra el terrorismo, el resultado es *Broforce*. Un juego de acción hilarante, explosivo (literalmente podremos arrasar los entornos), con habilidades únicas para cada personaje y, sobre todo, muy divertido.

9 METRICO

PS Vita • Digital Dreams • Primavera

Vita se sigue postulando como una de las plataformas predilectas de los desarrolladores indie y sigue recibiendo joyas como este otro atípico título. *Metrico* será un juego de plataformas y puzles con 6 mundos, cada uno inspirado en diferentes infografías y formas de presentar datos. Cada mundo contará con sus propias mecánicas, música, apariencia o tipografía, "obligándonos" a pensar cómo superar los escollos.

10 NEVERENDING NIGHTMARES

PC - Ouya • Infinitap Games • Sin confirmar

Algunos desarrolladores ven en los videojuegos una forma de expresar su lucha contra una enfermedad, como es el caso del creador de este título, que padece un trastorno compulsivo-obsesivo y depresión. Será un juego de terror psicológico, centrado en la exploración, con sigilo y "algo" de combate. Su estética, como de dibujo hecho a mano, luce genial.

11 THAT DRAGON, CANCER

PC - Ouya • Ryan Green • Finales 2014

Preparad los cleenex, porque este juego promete hacernos llorar más que *Journey*. Su creador se ha basado en un drama personal para contarnos las vivencias una familia frente al cáncer terminal detectado en el más pequeño de la casa. Lejos de buscar la lágrima fácil, la aventura (en vista subjetiva) será un viaje hacia el optimismo, a través de 6 niveles que recrearán el diagnóstico, la vida en el hospital y otros momentos del proceso. Sin duda, un juego distinto.

12 EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

PS4 • The Chinese Room • Finales 2014/2015

Los creadores de *Dear Esther*, el mod de *Half-Life 2*, ya tienen nuevo juego, exclusivo de PS4. Será una aventura subjetiva en un mundo abierto, que tendrá lugar en el apocalipsis, y que nos contará la historia de 6 personajes distintos, cada uno ligado a un entorno, donde no faltará la exploración e interactuaremos con el entorno para cambiar el devenir de la historia...

13 GODS WILL BE WATCHING

PC - IOs - Android • Deconstructeam • Junio

Otro desarrollo español surgido del crowfunding y que promete llevar las aventuras point'n'clic de PC a un nuevo nivel, gracias a la inclusión de decisiones morales. Así, acompañaremos al sargento Burden y su tripulación a lo largo de 6 escenarios, en los que tendremos que superar situaciones límite con rehenes o con escasez de recursos, tomando decisiones que afectarán a la historia, a quién vive o muere...

14 SUPER TIME FORCE

Xbox One - Xbox 360 • Capybara Games • Verano

Los creadores del genial *Sword & Sorcery* tienen dos proyectos en marcha para Xbox siendo *STF* el primero en llegar. Será un "run and gun", un juego de acción y tiros 2D pixelado, pero con ideas originales. Nuestra misión será evitar que los dinosaurios se extingan y para ello contaremos con una habilidad especial: retroceder en el tiempo. Si una bala nos da, podremos volver al instante anterior, regenerarnos y continuar disparando junto a nuestro "yo" del pasado.

15 GALAK-Z

PS4 - Vita - PC • 17 Bit • 2014

Jake Kazdal, exmiembro de SEGA Japón, fundó su estudio en 2009 con un fin: diseñar juegos como si fueran de 16 bits. Su nuevo título es un mata-mata 2D, con escenarios generados aleatoriamente en cada partida y con progresión a lo *Starved* (invitará a anticiparnos a cada nuevo tipo de peligro).



16 LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

PC - Consolas (posible) • Asteroid Base • 2014

Una pareja de enamorados debe defender su asteroide de amenazas alien, combinando las plataformas (para movernos por el asteroide) con el manejo torretas, escudos y otros recursos ofensivos. Se podrá jugar solo o a dobles (local).



17 SHOVEL KNIGHT

Wii U - 3DS - PC • Yatch Club Games • 2014

Algunos juegos indie rinden un homenaje claro a una época o máquina pasada. Aquí el ejemplo es claro: los juegos de NES. Será un plataformas 2D, en el que manejamos a un caballero que debe recuperar a su amada, eso sí, pala en mano, con la que vence enemigos, cava o incluso salta.



18 OCTODAD DADLIEST CATCH

PS4 - PC • Young Horses • 2014

Ya disponible para PC y en breve en PS4, es probablemente uno de los juegos más locos que hemos visto últimamente: conviértete en un pulpo padre de familia humana y, con una física y controles locos, supera situaciones como el día de tu boda o una visita a un centro comercial...





19



20



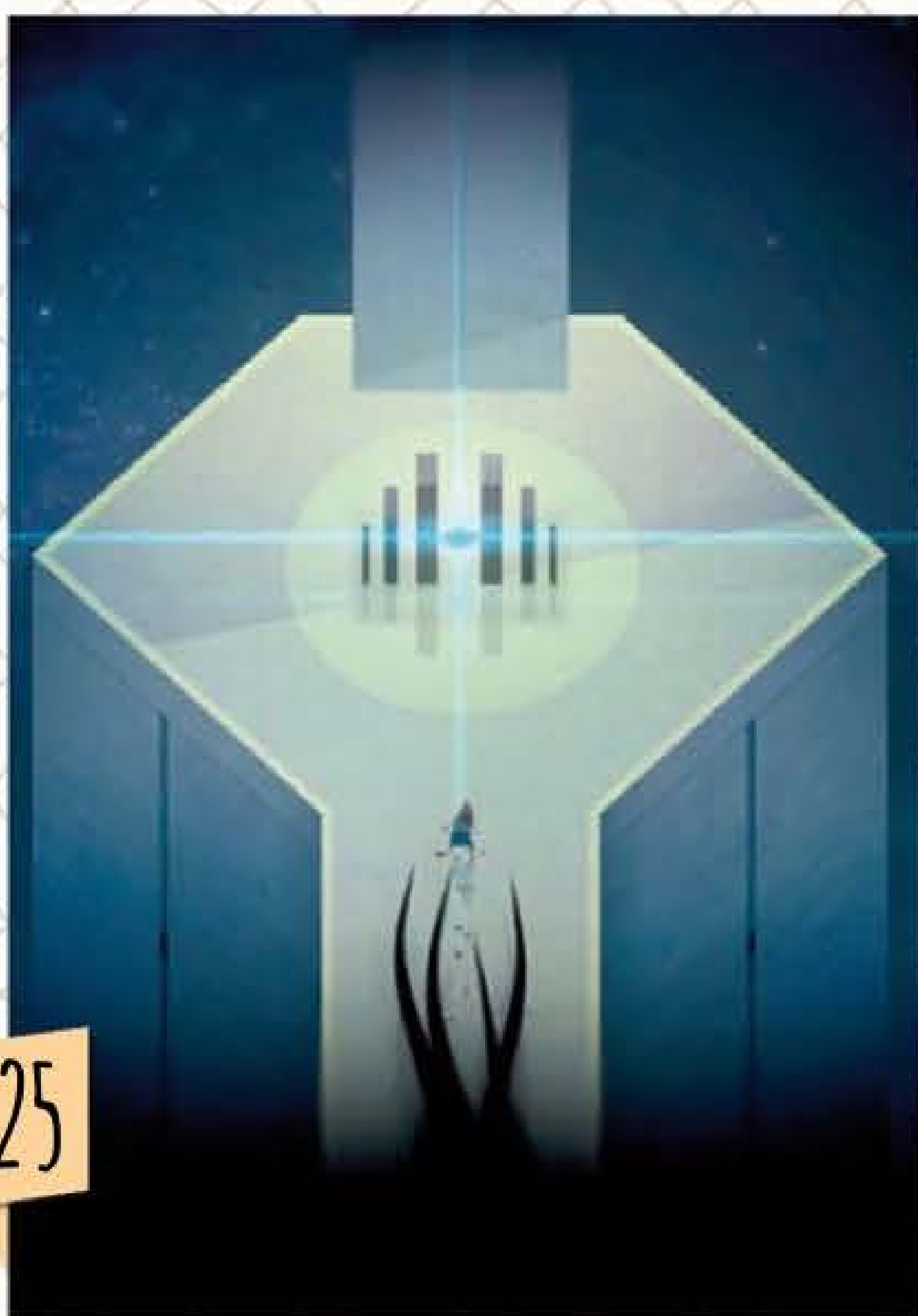
22



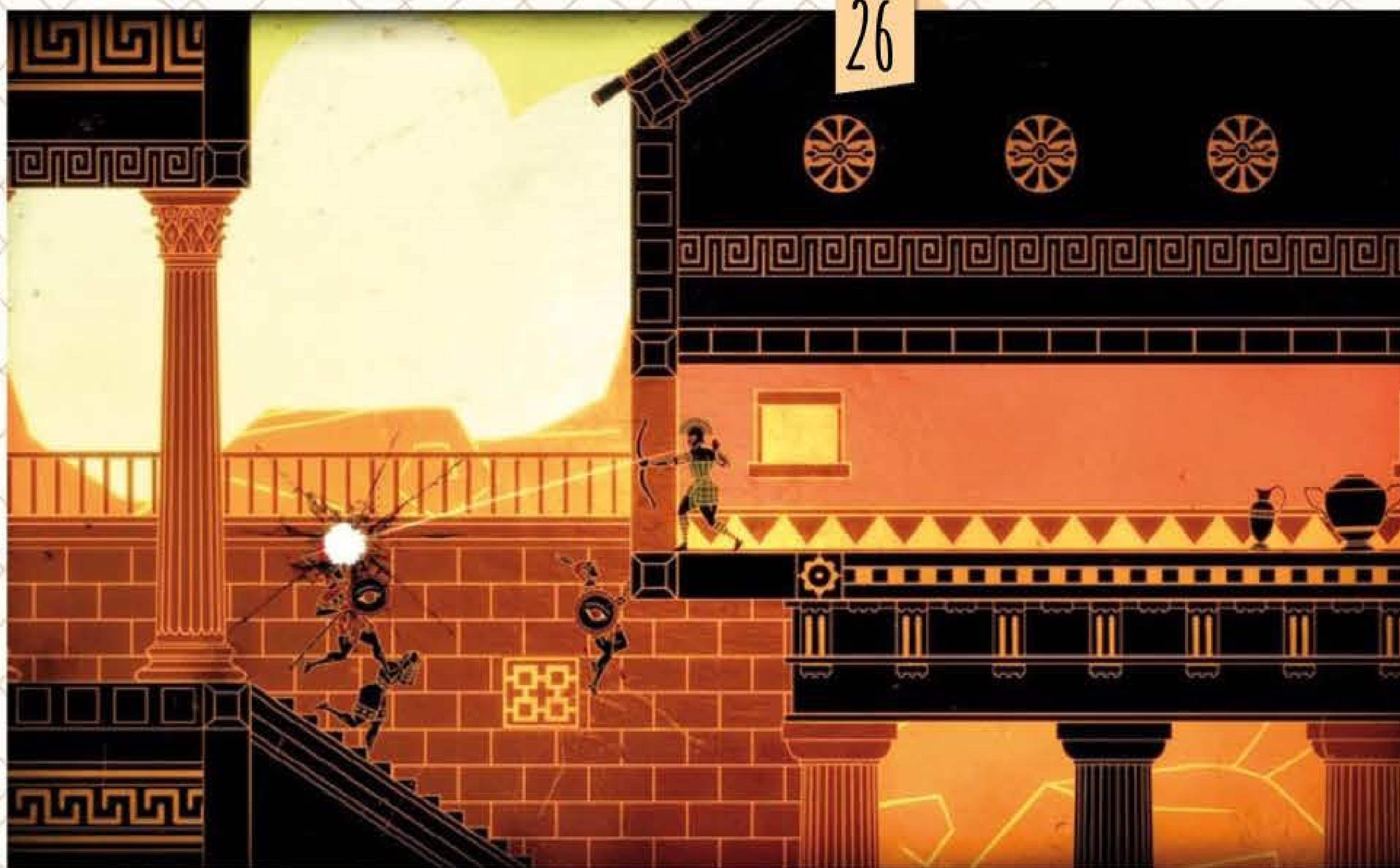
23



24



25



26





19 LIFELESS PLANET

PC • Stage 2 • 2014

Otro de los proyectos que encontró en Kickstarter la financiación necesaria. Será una aventura de acción, en la que la palabra "aventura" quiere recuperar el peso perdido. En él nos convertiremos en un excéptico astronauta con la misión de comprobar si hay vida en uno de los nuevos 1000 planetas descubiertos. Pero pronto empezará a pensar si su misión es una estafa, al encontrar restos de una expedición rusa en el planeta. Todo regado con puzles, exploración...

20 THUMPER

PC - Consolas (sin confirmar) • DROOL LLC • 2014

Dos veteranos de Harmonix (*Amplitude*, *Guitar Hero*, *Rock Band*...) han formado el estudio Drool, cuyo primer proyecto es un arcade de velocidad con elementos musicales. En él manejamos a un escarabajo del espacio (con un logrado efecto cromado) que deberá enfrentarse a un ser maligno llamado Crakhed y sus huestes, a gran velocidad, y con habilidades como deslizarse, volar o embestir... Saldrá en las consolas donde pueda encajar, según el propio estudio.

21 STARBOUND

PS4 - PS3 - Vita - PC • Chucklefish Games • 2014

Imagina el concepto de *Terraria* (sobrevivir en un entorno generado aleatoriamente que varía en cada partida que empezamos) y llévalo al universo. Eso es, de modo simplificado *Starbound*, un juego en el que exploraremos un universo generado aleatoriamente, en el que podremos explorar planetas, seguir misiones de una historia, rapiñar materiales del entorno, conseguir mejor equipo... Todo con estética pixelada y un desarrollo 2D la mar de adictivo.

22 TRANSISTOR

PS4 - PC • Supergiant Games • 2014

Los creadores de *Bastion* trabajan en una aventura de acción en la que manejaremos a Red, una joven poseedora de un "Transistor" (una espada inteligente), que quiere arrebatar Process y sus efectivos. El juego alternará la libertad de movimiento para evitar a los enemigos con la planificación: tendremos una barra de "acción" que nos dejará seleccionar varios enemigos para después atacarlos a supervelocidad.

23 THE WITNESS

PS4 - IOs - PC • Number None • 2014

Jonathan Blow, el creador de *Braid*, tiene ya muy avanzado su nuevo título. De nuevo los puzles volverán a tener un papel central, pero en esta ocasión bajo las formas de un sandbox o mundo abierto que exploraremos en primera persona. Nos encontraremos en una isla, completamente solos, pero con construcciones y vestigios de haber estado habitada antes (descubrir qué pasó será uno de los objetivos). En consola, PS4 tiene una exclusividad temporal...

24 GONE HOME

PS4 - PS3 - PC • The Fullbright Company • 2014

Uno de los éxitos indie de 2013 en PC saldrá en las dos consolas de sobremesa de Sony este año. Y es una buena noticia, porque *Gone Home* es una aventura interactiva única. Seguimos la acción desde una vista en primera persona y encarnamos a Kaitlin, una joven que regresa a casa tras un período fuera... para comprobar que todos sus seres queridos abandonaron el hogar. Tendremos que descubrir qué ha pasado interactuando con el entorno.

25 BELOW

Xbox One • Capybara Games • 2014

Super TIME Force no es el único juego de Capybara Games para Xbox One. También trabajan en una aventura "roguelike" (escenarios generados aleatoriamente en cada partida, con muertes permanentes) y con vista aérea, en la que la supervivencia (y la exploración) será el fin último. Además, están nivelando la dificultad para que sea alta, aunque el combate se está equilibrando para que tengamos opciones. ¿Será el *Dark Souls* de los píxeles?

26 APOTHEON

PC - Consola • Alientrap Games • 2014

El último campeón de la humanidad se enfrentará -lanza, espada y escudo en mano- al Olimpo para evitar que los dioses acaben con la Tierra. Todo en una aventura de acción 2D y con estética que remite a la Grecia más clásica (a las pinturas de sus vasijas, para ser exactos). Y tendrá multijugador competitivo. Tras lanzarlo en PC, lo adaptarán a la consola de nueva generación que les resulte más fácil.

27 HELLDIVERS

PS4 - PS3 - Vita • Arrowhead Studios • 2014

Será un shooter de ambientación espacial y con vista aérea, en el que participaremos en batallas cooperativas para hasta 4 jugadores en mapas generados aleatoriamente, con objetivos de todo tipo y pudiendo utilizar habilidades únicas. Será cross save y cross play entre las 3 plataformas.



28 HOTLINE MIAMI 2 WRONG NUMBER

PS4 - PS3 - Vita - PC • Dennaton Games • Otoño

Uno de los éxitos indie de 2012 tiene secuela este año, contándonos hechos anteriores y posteriores a que acabáramos con la mafia rusa en el juego original. La jugabilidad será idéntica, aunque tendrá un modo de difícil para cada misión...



29 ROUTINE

PC - PS4 (posible) • Lunar Software • 2014

Es uno de los juegos de terror más prometedores del año, en el que desde una perspectiva subjetiva recorreremos con libertad una base espacial en la que todo el mundo ha desaparecido. Recabar información y sobrevivir a lo que allí nos espera será solo el principio... Su ambientación es brutal.



30 HYPER LIGHT DRIFTER

PS4 - Wii U - Vita - Ouya - PC • Heart Machine • 2014

Otro de los éxitos de Kickstarter, un juego de rol inspirado en los clásicos de los 8 y 16 bits como *Zelda*. En él nos convertiremos en un Drifter, un buscador de conocimiento y tecnología del pasado, que se adentrará en un mundo olvidado repleto de secretos... y por supuesto, enemigos.



Y LLEGÓ LA REVOLUCIÓN ANDROID

OU

OUYA AL DETALLE

- **Compañía** Proyecto independiente financiado a través de Kickstarter
- **Precio** 99,99 €

Este diminuto cubo (con unas dimensiones de 75×75×82 mm y 300 gr de peso) encierra en sus tripas un chip Tegra 3 (con un procesador Quad Core a 1,7 Ghz y una gráfica nVidia GeForce ULP), 1 GB de RAM compartido entre ambos y 8 GB de almacenamiento. Tiene bluetooth 4.0 (podemos usar los mandos de PS3), Wi-Fi y los conectores en la parte trasera (1xHDMI, 1xUSB, 1xmicroUSB, 1xpuerto de red)... El botón de Power está en la parte superior.



UYA

Uno de los mayores éxitos de Kickstarter llega a España de manera oficial gracias a Badland Games. Una máquina con una filosofía muy distinta a las consolas tradicionales, pero... ¿es recomendable para todo el mundo?

Los smartphones han creado una filosofía de juego distinta a la de las consolas de sobremesa que, ahora, Ouya quiere readaptar al salón, introduciendo elementos como un mando inalámbrico o conexión a la tele por HDMI (a 1080p y compatible con el modo 3D estereoscópico). Y es que esta consola (disponible en tiendas españolas gracias a Badland Games) parte de dos conceptos distintos a los de las consolas tradicionales. Por un lado, tiene una filosofía abierta y cualquiera con una Ouya puede convertirse en desarrollador y editor de juegos por un reducido precio. Por otro, si tan solo eres un usuario "final", su tienda digital huye de precios "elevados" para ofrecer un catálogo que ya supera los 800 títulos, todos con una versión de prueba y que, por regla general, buscan la diversión directa con experiencias en todos los géneros, como el rol, el beat'em up o los shooters subjetivos. El precio medio suele estar en torno a los 5-10$, aunque hay títulos más caros... o gratis, como el genial *Maldita Castilla* (disponible también en PC). En el catálogo se encuentra de todo, desde algunos *Final Fantasy* de Square Enix a juegos de móvil como Shadowgun, así como desarrollos pensados para Ouya, como *Bombsquad*. O incluso betas de juegos en desarrollo, como *Neverending Nightmares*.

Y, como aparato Android que es, también ofrece casi infinitas posibilidades gracias a la descarga de Apps de todo tipo desde la propia tienda de Ouya, como reproductores de vídeo y música, lectores de cómics, emuladores de máquinas recreativas y consolas y mucho más (se puede "rootear" o acceder a la consola con todos los permisos para instalar Google Play o aplicaciones Android desde un disco USB). Vamos, que por 99 € te llevas un versátil "todo en uno", aunque a nivel tecnológico (Tegra 3, 1 GB de RAM...) ya ha sido ampliamente superado. ■



OUYA, LA CONSOLA ANDROID.
El menú superior muestra el interfaz de Ouya. "Jugar" muestra las apps descargadas; "Descubrir" el acceso a la tienda y "Crear" los menús de desarrollo. "Gestionar" muestra las opciones, con menús que mantienen el aspecto Android (imagen inferior).

VALORACIÓN

Ouya no es una consola para todos. En su catálogo hay juegos divertidos, pero no esperes "triples A" como en PS3 o 360. Si lo contemplas como una máquina "para todo", emulación incluida, la cosa cambia... aunque para explotar todo su potencial -acceder a Google Play- tendrás que "rootearla".



EL MANDO, A EXAMEN

Al comprar una Ouya te llevarás a casa el "cubo", el adaptador de corriente, un cable HDMI y un mando. El acabado de este último no es el de un Dual Shock 3, pero tampoco es una "aberración". Solo resulta "cutre" el sistema de tapas, a ambos lados del mando, que levantamos para introducir las pilas (imagen de la derecha) y los gatillos, posicionados de una forma algo extraña. Los sticks, cruceta y botones, responden bien y no tienen mal tacto. La parte central hace las veces del touchpad típico de los portátiles y también responde bien. Sobra decir que con la actualización inicial se elimina el retardo en su respuesta.



LOS MEJORES JUEGOS DE



MALDITA CASTILLA

- Locomalito
- Arcade/Acción
- 0 €

VERSIÓN hispánica de clásicos como *Ghost'n Goblins*, este título nos pone en la piel del caballero Don Ramiro, quien debe recorrer las tierras de Tolomera, expulsando a los demonios que han ocupado el reino de Castilla. Armas, zonas de plataformeo, jefes finales... todo es genial.



SHADOWGUN

- Madfinger Games ■ Acción ■ 4,99 €

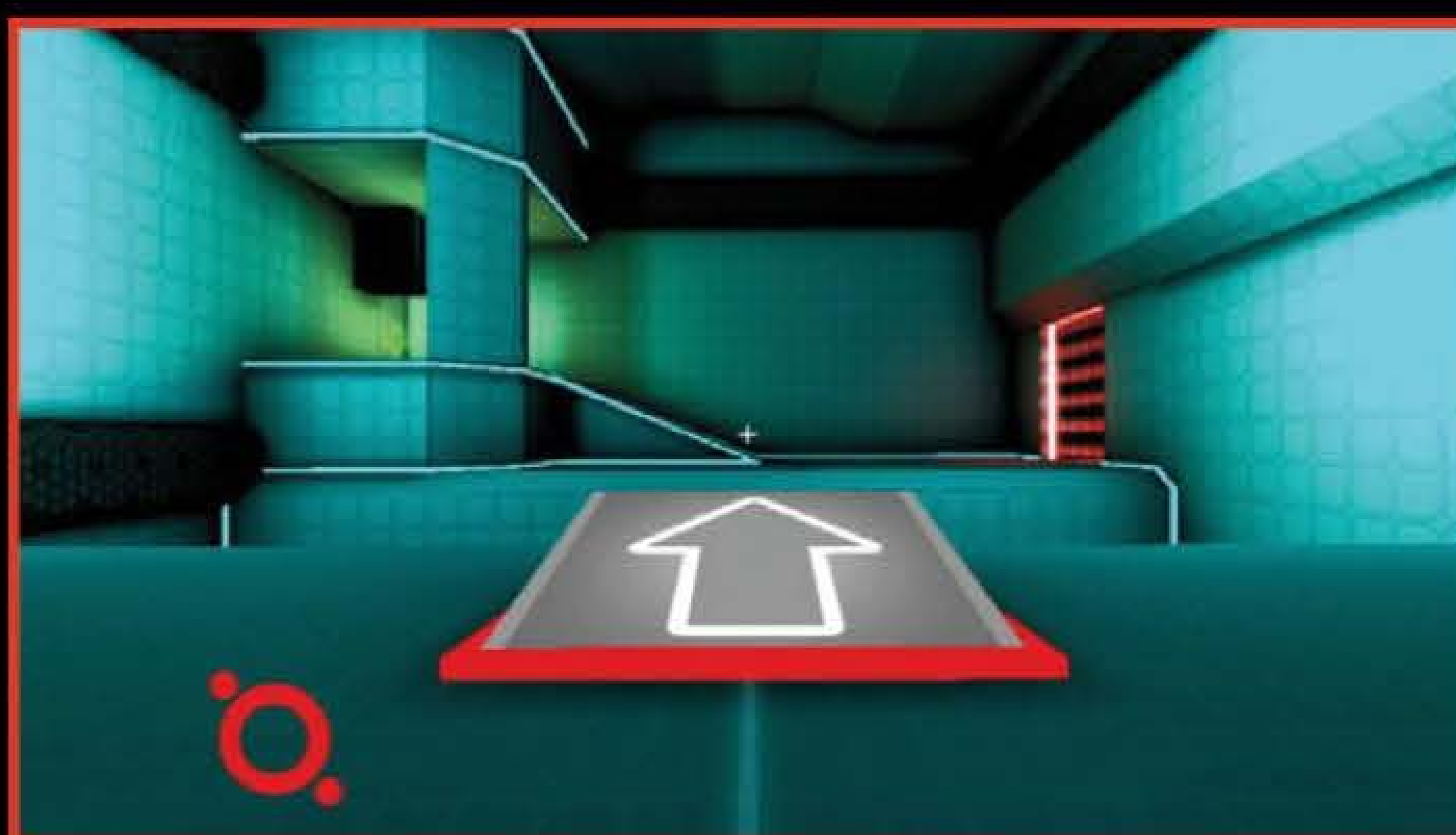
ESTE SHOOTER en 3ª persona arrasó en móviles, pero es mucho más jugable con pad. Campaña individual de 6 horas, buenos gráficos...



SATURDAY MORNING RPG

- Mighty Rabbit Studios ■ Rol ■ 4,99 €

UN RPG pixelado, por episodios y mucho humor, que ofrece combates con turnos con algunas mecánicas curiosas... aunque algo repetitivo.



POLARITY

- Bluebutton Games
- Puzzle subjetivo
- 4,99 €

ROBAR un banco virtual es el objetivo, teniendo que resolver puzles desde una perspectiva en primera persona. La polaridad que da título al juego se debe a que podemos adoptar dos colores (azul y rojo), e intercambiarlos nos permite cruzar puertas del mismo color, cruzar puentes del opuesto... Recuerda algo a *Portal*.



SHADOWBLADE

- Dead Mage
- Plataformas/acción
- 4,99 €

LA CLÁSICA fórmula de pasar niveles lo más rápido posible y cogiendo ítems, pero con temática ninja, en un divertido juego de acción y plataformas.



CHRONOBLADE

- nWay
- Juego de rol de acción
- 0 €

UN VISTOSO RPG de acción y Free 2 Play que tiene en su adictivo sistema de combate (30 técnicas para aprender) una de sus mejores bazas.

OTRAS APLICACIONES

Ouya no es solo una máquina para jugar. Su sistema operativo Android 4.1 le permite ejecutar además un montón de aplicaciones para realizar otras funciones, como un despertador, reproductor de vídeo, visor de cómics, emisora de radio...



VÍDEO. La tienda de Ouya ofrece gratis algunos reputados reproductores de vídeo y audio, como VLC o XMBC, con los que podrás ver desde avis a mkv a 1080p sin problemas.



MÚSICA "ON AIR". OnAir Play te permite escuchar la música de tu tablet o smartphone vía streaming en Ouya (si está conectada a un equipo de sonido, pues mejor).

OUYA

En la tienda digital de Ouya ya hay cerca de 800 aplicaciones, la mayoría juegos. Algunos son adaptaciones de directas de juegos Android, otros ideas originales exclusivas de Ouya... aunque todos tiene una versión "demo" para que los pruebes antes de comprar. Incluso hay un sistema de puntuación con estrellas para que los propios usuarios dejen claro cuales son los mejores. Estos son algunos de los que nos han gustado...



CLARK

- Golden Tricycle
- Puzle
- 7,99 €

SUS GRÁFICOS Cel Shaded son el gancho para "picar" con esta aventura protagonizada por robots (el nuestro recuerda algo a Wall-e), en la que los puzles son su principal reto. La historia da para más de 12 horas, con 100 puzles repartidos por 25 niveles. Hay toquecillos de acción y diálogos, aunque como un buen porcentaje de juegos de Ouya, los textos están en inglés...



THE BALL

- Tripwire Interactive ■ Aventura/Puzle ■ 9,99 €

PARECE UN SHOOTER, pero en realidad es una aventura subjetiva repleta de puzles, en la que debemos avanzar por el interior de una mina guiando una esfera (imprescindible para activar interruptores) con un arma especial, capaz de atraer o empujar la mencionada bola.



BOMBSQUAD

- Eric Froemling ■ Acción/Multijugador ■ 4,99 €

IMAGINA un *Bomberman* para un máximo de 8 jugadores, con mayor variedad de entornos o bombas y el resultado es muy, muy divertido.



A RIDE TO THE MOUNTAINS

- Chia-Yu Chen
- Acción/Habilidad
- 2,99 €

MANEJAR UN ARCO nunca fue tan divertido como en este pixelado título. Montados a caballo debemos acabar con las criaturas demoníacas que saldrán a nuestro paso. Con el stick izquierdo controlamos el ángulo y la fuerza, y debemos tener incluso en cuenta el viento. Muy divertido.



FOTONICA

- Santa Regione ■ Velocidad/Plataformas ■ 4,99 €

VELOCIDAD y saltos. Eso es lo que te espera en este título subjetivo, en el que debemos ganar velocidad, saltar abismos, evitar caer al vacío y recoger orbes para mejorar nuestra puntuación. Todo con una atractiva estética en monocroma y viendo solo la malla poligonal.

VALORACIÓN

Ouya ya tiene muchas apps... y no todas merecen la pena. Bastantes han sido lanzadas ya en Google Play, IOS (con los controles físicos ganan) o incluso PC. No faltan los títulos exclusivos interesantes, y se está trabajando para que haya más. Lo mejor, sin duda, los bajos precios... aunque no esperes ver un *Uncharted*.



TUNEIN RADIO. Sintoniza cientos de emisoras de todo el mundo a través de Internet, ordenadas por estilos musicales y años. Y todas con buena calidad de sonido.



M.A.M.E. El mítico emulador multiarcade te permitirá disfrutar de miles de máquinas recreativas clásicas. Ouya "puede" bien con casi todas, menos las que sean 3D...



OTROS EMULADORES. Un sinfín de plataformas, desde el C64 a la primera PlayStation, cuentan con emulador en Ouya. El resultado varía, pero en general es bueno.

DO NOT CROSS

JUEGOS

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS

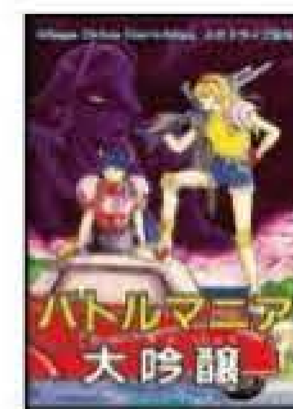


MEGADRIVE

La segunda consola de sobremesa de SEGA llegó a finales de 1990 a Europa y gozó de más de 900 títulos comerciales... pero no todos llegaron a España, claro.



Battle Mania Daiginjou



- **Compañía:** Vic Tokai
- **Género:** Shoot'em Up
- **Año:** 1993
- **Precio:** desde 15 € (solo cartucho), 200 € (completo con caja)

Considerada una de las joyas niponas más difíciles de encontrar (y cara) de Megadrive, este shooter protagonizado por féminas fuertemente armadas nunca llegó a salir de Japón... y eso que le sobraba calidad a raudales. Su mecánica es la habitual: disparar a todo lo que se mueva en pantalla y recoger power ups para potenciar nuestro disparo (incluido un "pod" que nos sigue y dispara), hasta llegar al jefe final de cada nivel. Su antecesor, conocido como *Trouble Shooter*, si se editó en EE.UU., aunque sufrió una profunda labor de edición gráfica para reducir el tono "japonés" y animanga del juego. Y esa misma razón fue la que impidió que la secuela no saliera de Japón, al contar con aún más referencias que habría que eliminar para Occidente. Y es una pena, porque la parcela técnica en ocasiones se asemeja al nivel de algunos arcades de Neo Geo, sin olvidar el uso del chip FM para dejar un sonido inolvidable, de lo mejorcito que se escuchó en Megadrive... con permiso de Yuzo Koshiro.

Desde la noche de los tiempos, muchos juegos se han quedado sin tener un lanzamiento en Europa y, afinando más, en nuestro país. Algunos, por ser "muy japoneses". Otros por "extraños"... o por su temática. Pero muchos merecieron al menos una oportunidad. Es hora de darles el reconocimiento que se les debe.

Vol. 2

QUE NUNCA LLEGARON...

Y DEBIERON HABERLO HECHO

Dahna: Megami Tenhou

› **Compañía:** IGS
› **Género:** Acción/Plataformas
› **Año:** 1991
› **Precio:** desde 25 € (solo cartucho)

Podría ser la hermana "consolera" de *Rastan*, el mítico arcade de Taito, porque ambos guardan parecidos. Aquí manejamos a Dahna, una heroína destinada a salvar su aldea, atacada por criaturas del inframundo que buscan su poder. Y es que Dahna, aparte de repartir mandobles con su espada, tiene un don mágico: invocar al trueno para freír a sus enemigos. Todo en un desarrollo que combina saltos, acción y toques gore, como ir desmembrando a algunos enemigos finales...

Eliminate Down

› **Compañía:** Aprinet/Soft Vision Int.
› **Género:** Shoot'em Up/Matamarcianos
› **Año:** 1993
› **Precio:** desde 70 € (completo con caja)

Un buen puñado de matamarcianos se quedaron sin llegar a Europa y de entre ellos, *Eliminate Down* cuenta con una gran reputación. Aquí no falta ninguna de las señas clásicas, desde power ups a enemigos finales repartidos a lo largo y ancho de 8 niveles con scroll horizontal. La clave aquí es que, desde el primer minuto, contamos con 3 armas que debemos alternar según la situación (como un láser trasero) y que debemos potenciar para sobrevivir. Gran sonido, por cierto.

Tougi-Ou King Colossus

› **Compañía:** SEGA
› **Género:** Rol de acción
› **Año:** 1992
› **Precio:** desde 15 € (con caja)

El action RPG también nos negó muchos de sus grandes títulos. Este en concreto, sin ser una genialidad (bebe de *Zelda* o *Crystalis*, por ejemplo), hubiera cubierto el hueco de *Ys III* y otros que no llegaron. El núcleo consiste en explorar, pantalla a pantalla, cuevas, castillos y similares, acabando con todo tipo de bichos. No hay tiendas, el equipo lo obtenemos de los cofres.



SNES

El llamado "cerebro de la bestia" debió quedarse con toda la inteligencia, porque los visionarios de algunas compañías nos privaron de un MONTONAZO de grandes juegos que jamás llegaron a Europa. En Japón se lanzaron más de 1400 títulos, mientras que en Europa apenas se alcanzaron los 600...



Ganpuru - Gunman's Proof



- **Compañía:** Lenar/ASCII Corporation
- **Género:** Acción/Plataformas
- **Año:** 1997
- **Precio:** desde 80 € (completo con caja e instrucciones)

Coge el estilo de juego de Zelda *A Link to the Past*, para ser más exactos) y sustituye su ambientación por la de los últimos años del lejano Oeste, en el año 1880. Ahora, añade subfusiles uzi, animales robóticos y toda la parafernalia ovni de otros títulos como *Earthbound* (otro que no nos llegó, pero que ahora se puede disfrutar gracias a la e-Shop de Wii U), que conviven con caballos, vaqueros y bandidos enmascarados y el resultado es este curioso *Ganpuru*. Un juego que sin la más mínima vergüenza fusila ideas de otros títulos, dejando eso sí un cartucho con personalidad propia y gran sentido del humor. Y sí, llegó a Europa, pero solo se editó en Francia, como otros tantos títulos. Lo más triste de todo es que incluso en Japón pasó con más pena que gloria por dos razones. La primera es que llegó al final de la vida de la consola, cuando PlayStation y las 3D ya habían eclipsado a la anterior generación. Y, dos, se puso a la venta allí el mismo que *Final Fantasy VII* (31 de enero), que acaparó toda la atención.



Deka Voice



- **Compañía:** Acquire/SCI
- **Género:** Aventura
- **Año:** 2003
- **Precio:** desde 22 € (con caja y headset)

En consola hemos visto aventuras policiacas, pero ninguna como esta. Ambientada en los años 30 con estilo Cel Shading, en ella controlamos a un detective que debe resolver diferentes casos. Pero la novedad es que podemos usar el headset para interactuar con el juego de diversos modos: interrogar a sospechosos, dar órdenes a nuestros aliados (como nuestro perro). Un título curioso, que bien podría haber sido doblado... pero que finalmente quedó como algo exclusivo de Japón.



Hokuto no Ken
Shinpan no Sousousei Kengo Retsuden



- **Compañía:** SEGA
- **Género:** Lucha 1 vs 1
- **Año:** 2007
- **Precio:** desde 25 € (con caja)

Adaptación de la Coin Op de Arc System Works, que en cierto modo toma prestados elementos de *Guilty Gear*, como los ataques que acaban con el enemigo de un golpe. Todo, con el encanto de El Puño de la Estrella del Norte y el artístico trabajo visual con el que Arc System suele dotar a sus producciones (todo dibujado y animado a mano). Sobra decir que, si conoces el manga, todas las técnicas de cada personaje están en el juego...



SEGA Ages 2500 Dynamite Deka



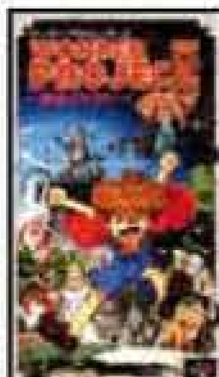
- **Compañía:** SEGA
- **Género:** Acción/Beat'em up
- **Año:** 2006
- **Precio:** desde 30 € (completo con caja)

Aunque aquí no llegó casi ninguno de sus volúmenes (se lanzó un recopilatorio con varios de ellos juntos), con la serie *SEGA Ages 2500* la compañía revivió algunos de sus clásicos con mejoras gráficas y añadidos. Este, en concreto, era un remake de su recreativa *Die Hard Arcade*, al que aparte de incluir el juego original tal cual, se le añadieron modos, skins de *Golden Axe*...





Wonder Project J

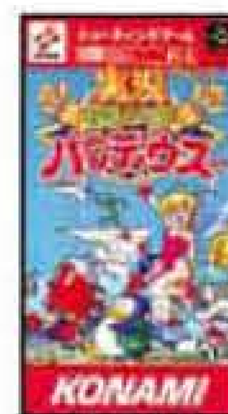


›Compañía: Almanic/Enix
›Género: Aventura/Simulador
›Año: 1994
›Precio: desde 5 € (solo cartucho)

Se inspira en el clásico Pinocho, pero sustituye al muñeco por un autómata digno del anime y a Pepito Grillo por un hada. Eso es *Wonder Project J*, un simulador en el que cuidamos el crecimiento del autómata "Pino", con un control que recuerda a las aventuras gráficas (dirigimos al hada, con la que damos instrucciones a Pino para que use un ítem o lo guarde en el inventario). El arte corrió a cargo de Toshihiro Kawamoto, diseñador de personajes de Cowboy Bebop.



Jikkuou Oshaberi Parodius

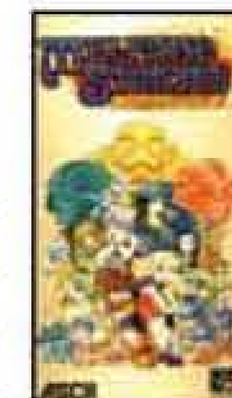


›Compañía: Konami
›Género: Shoot'em up
›Año: 1995
›Precio: desde 20 € (solo cartucho)

El cuarto juego de la serie *Parodius*, a diferencia de sus 2 precursores, no nació como una Coin Op para los salones recreativos, aunque sí compartía con ellos su estilo de juego al estilo *Gradius* (con los power ups recogidos podíamos elegir entre diversas mejoras de armamento). Todo regado con la usual locura de la serie que, en este caso, se paseó en Super Famicom, PSX, Saturn y PSP.



Melfand Stories



›Compañía: Sting/ASCII Corporation
›Género: Beat'em Up
›Año: 1994
›Precio: desde 60 € (completo con caja)

Los beat'em up vivieron su era dorada en los tiempos de SNES, pero aun así, muchos no consiguieron salir de Japón. Este es uno de ellos, y nos invita a luchar contra una fuerza invasora, el malvado Nowolma y su cohorte de monstruos, para devolver el poder a los líderes del reino de Melfand. Un beat'em up convencional, aunque integra el uso de magias que podemos recoger (4), niveles con dos rutas e incluso minijuegos para superar determinadas situaciones. Curioso.



PS2

La consola más exitosa de la Historia (con casi 158 millones de máquinas vendidas) nos llegó con un bonito bloqueo regional, un "detallito" que nos impidió disfrutar de verdaderas rarezas y títulos únicos como estos que os mostramos en estas páginas...





Kenka Banchou



›Compañía: Y'sk/Spike
›Género: Acción/Aventura
›Año: 2005
›Precio: desde 15 € (completo, con caja y manual)

Los típicos matones de instituto japonés, esos tipos teñidos, con tupé y uniforme escolar que siempre buscan bronca, son los protagonistas de esta atípica aventura, que cuenta con 5 entregas. Nosotros encarnamos a uno de estos "chuleras", que debe defender su territorio con su banda y atacar el de otras. Es como una versión 3D de algunos beat'em up clásicos, *River City Ransom* sin ir más lejos, pero con componentes de simulador social (podemos echarnos novia, por ejemplo), coger trabajos a tiempo parcial, misiones y tareas opcionales... Pero la gracia reside en todo lo relacionado con la "masculinidad" del "prota". Por zurrar a miembros de otras bandas, el indicador de "tío duro" sube, lo que hará huir a miembros de otras bandas al vernos (pegar a chicas o abuelos lo baja). Y, para entrar en combate, también hay un ritual: primero debemos "sostener" la mirada, después un intercambio de insultos y chanzas y después ¡a los palos! Lástima que los textos se quedaran en japonés...





DREAMCAST

El último sueño de SEGA fue también su última consola como fabricante. Una máquina tan adelantada a su tiempo como querida... en la que también se nos escaparon ciertas "cosillas".



Segagaga



- **Compañía:** SEGA
- **Género:** Juego de rol/Simulación/Minijuegos
- **Año:** 2001
- **Precio:** desde 65 € (completo, con caja y manual)

Con el trágico final de Dreamcast ya visible en el horizonte a principios de 2001, SEGA no se cortó y lanzó uno de los juegos más únicos (y repletos de autorreferencias) de cuantos se pueden encontrar en cualquier consola. Y es que *Segagaga* recrea, de forma autoparódica, el fracaso de Dreamcast frente a PS2, pero con otros nombres (Sony es DOGMA) y en el año 2025. Así, el jugador es contratado por SEGA, para que guíe a la compañía y revierta su situación, ya que solo supone el 3% del mercado. Todo con las formas de un J-RPG y, así, por ejemplo, en los primeros compases debemos visitar los estudios de desarrollo de SEGA y "luchar" contra ciertos empleados en batallas por turnos (si perdemos, el juego se retrasa un mes). Regado también con minijuegos (incluido un matamarcianos en el que debemos destruir consolas de SEGA, como Saturn) e infinidad de cameos de personajes de SEGA (*Alex Kidd*, *Sonic*...). La situación de SEGA impidió que saliera de Japón. Una gran pérdida.





Joshikousei Nigeru! Shinrei Puzzle Gakuen



- **Compañía:** Success
- **Género:** Puzle
- **Año:** 2008
- **Precio:** unos 20 € (completo con caja)

Su título traducido quedaría como "¡Corre, chica de instituto!: Academia de puzles Shinrei", un título poco comercial pero que deja ver de qué va esto. Se trata del clásico puzle en el que debemos reunir 3 piezas idénticas para que desaparezcan, pero con un toque distinto: el de un Survival Horror. Aquí debemos huir de terroríficos enemigos... y lo logramos resolviendo los puzles. Locurón, ¿eh?





Retro Game Challenge



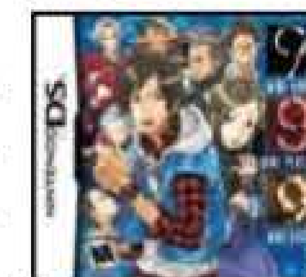
- **Compañía:** Indies Zero/Xseed
- **Género:** Acción/Minijuegos
- **Año:** 2007
- **Precio:** desde 30 € (solo cartucho)

Otra rareza que, por sus características, mereció llegar a Europa (a EE.UU. llegó 2 años después de su lanzamiento en Japón). Un demoníaco ser autodenominado Game Master Arino nos devuelve a nuestra niñez, a los años 80, para plantearnos pequeños desafíos con juegos basados en clásicos de 8 y 16 bits (velocidad, acción, RPG...). Las revistas nos permitirán encontrar trucos (créditos, vidas infinitas...) e incluso desbloquear los juegos completos. Una idea cuando menos diferente.





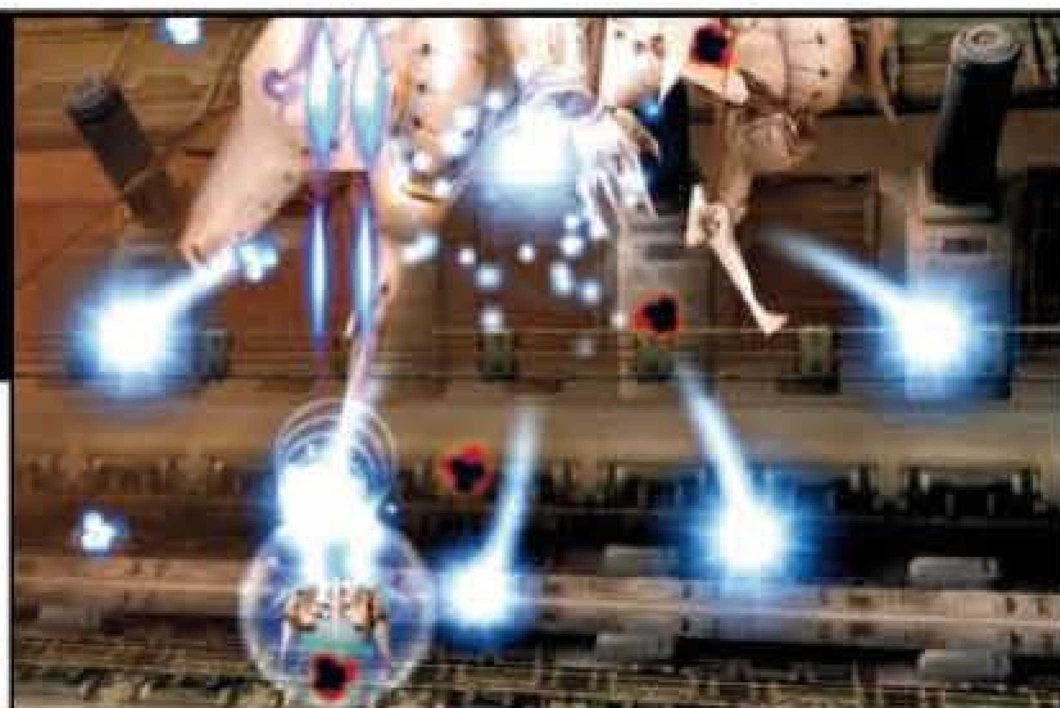
Nine Hours Nine Persons Nine Doors



- **Compañía:** Chunsoft/Spike/Arksys G.
- **Género:** Aventura/Puzle
- **Año:** 2009
- **Precio:** desde 25 € (completo con caja)

El renombre les llegó con *Zero Escape*: *Virtue's Last Reward*, que se lanzó en 2013 en Vita y 3DS... pero Chunsoft ya hacía grandes aventuras antes. Esta es una "versión manga" de "Saw", en el que 9 personas encerradas en un barco tras 9 puertas tienen 9 horas para escapar de un psicópata. La exploración se funde con puzles para escapar de peligros en una aventura adulta con 6 finales...



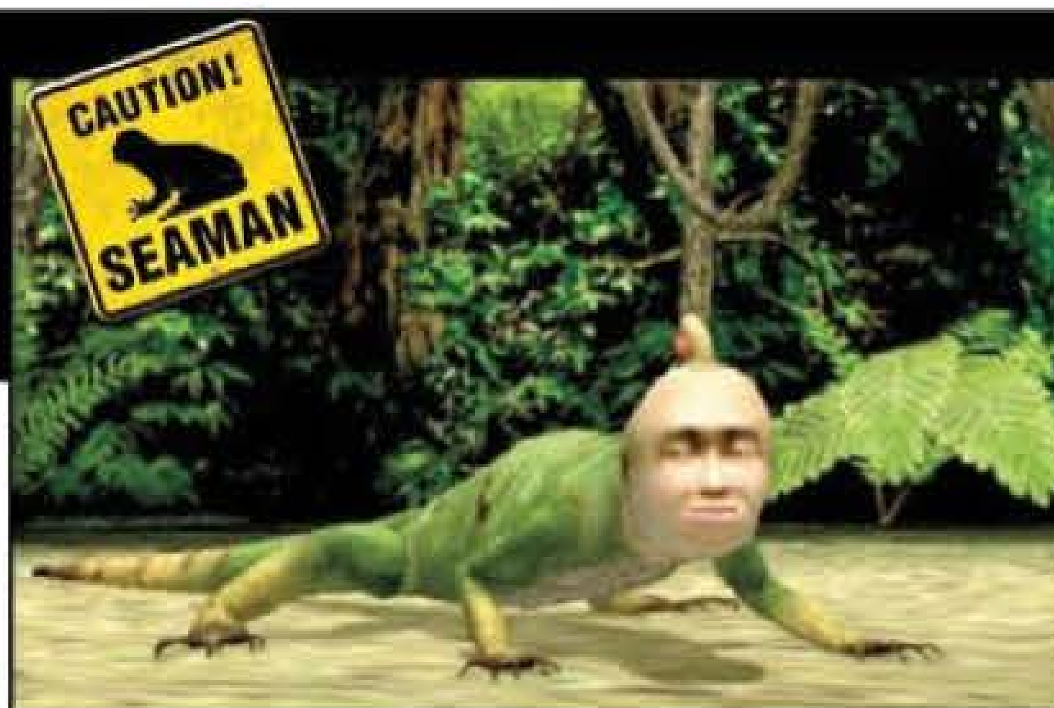


Ikaruga



›Compañía: Treasure/SEGA
›Género: Shoot'em up
›Año: 2002
›Precio: desde 70 € (completo con caja)

Es uno de los matamarcianos más míticos del siglo XXI, desarrollado por Treasure para la placa Naomi de SEGA y que un año después llegó a Dreamcast. Desde entonces tiene la vitola de ser uno de los mejores shooters de la consola de SEGA, gracias a su mecánica principal basada en la "polaridad", en dos energías/colores que cambiamos a placer (absorbemos los disparos del mismo color, dañamos más con el opuesto). Salió en GameCube, pero este es el "original"...



Seaman



›Compañía: Vivarium/SEGA
›Género: Simulación/Mascota
›Año: 1999
›Precio: desde 30 € (con micro incluido)

Europa fue el único territorio que se perdió esta excentricidad. Imagina un Tamagotchi, pero con un ser acuático (con la cara del productor del juego, Yoot Saito), al que debemos cuidar para que se desarrolle. Además, con el micro de Dreamcast podemos charlar con la criatura (que tenía un gran sentido del humor), al tiempo que vigilamos la calidad del agua del tanque, su temperatura, la comida... Muy raro, pero a la vez llamativo. Tuvo versión para PS2... que tampoco nos llegó.



Zero Gunner 2



›Compañía: Psykyo/SEGA
›Género: Shoot'em up
›Año: 2001
›Precio: desde 95 €

Una de las joyas más deseadas por los coleccionistas de Dreamcast es, también, una adaptación de una máquina recreativa. Y, ante todo, un soberbio título para jugar a dobles. Aquí manejamos helicópteros (a elegir entre 3 distintos), y como los de verdad, pueden rotar 360º sobre sí mismos para acabar con los enemigos -que vienen por todas partes de la pantalla-. 7 fases y 9 niveles de dificultad se encargan de picar a lo bestia. Muy divertido.



NINTENDO DS

La segunda consola más vendida de la historia es la "disruptora" portátil de Nintendo, que masificó los juegos "casual" sin descuidar a los "hardcore". Y sin bloqueo regional, para poder gozar con...







Osu! Tatakae! Ouendan



›Compañía: iNiS/Nintendo
›Género: Aventura/Acción
›Año: 2005
›Precio: desde 25 € (completo, con caja y manual)

Muchas veces se habla de la locura japonesa para referirnos a juegos únicos que vienen del país del Sol Naciente... y este título es uno de los que mejor encaja en esa descripción. Básicamente es un juego musical, en el que debemos seguir el ritmo pulsando, arrastrando y girando el puntero según aparecen ciertos indicadores por la pantalla táctil. Ritmo en estado puro, vamos. La peculiaridad es que cada una de las canciones (todas ellas tremendamente pegadizas, pese a estar en japonés la mayoría) nos cuenta una historia puramente japonesa, repleta de situaciones límite: un estudiante que no puede empollar en casa por su ruidosa familia, una historia de amor con fantasma incluido y mil locuras más, en las que un grupo de animadores jalea al protagonista para que supere las dificultades. Debieron verlo muy japonés porque para su debut en occidente (*Elite Beat Agents*) se editó todo el juego: no queda ni un tema original ni ninguna de las historias. Por eso, si puedes HAZTE con el japonés...



BEST 1:16:00

Año 1984 Compañía Nintendo
Formatos NES / Famicom Disk System / Arcade / PC-88 / X1



EXCITEBIKE
MOTOS TREINTAÑERAS

Cada año que pasa nos trae nuevos aniversarios que celebrar en esta afición. De los muchos que viviremos hasta el próximo 31 de diciembre, el que atañe a *Excitebike* es con seguridad uno de los más especiales para los fans de Nintendo.

■ **LOS AÑOS PASAN VOLANDO**, y nada menos que treinta le caen ya a uno de los títulos más simples y divertidos que fueron lanzados para Famicom como parte de su primera hornada de juegos. Aunque, para ser justos, cumple algunos menos si tenemos en cuenta que a Europa llegó en 1986 y que en España se popularizó un año más tarde, momento en el que la NES comenzó a despegar en nuestro país. El caso es que la creación de Miyamoto no era uno de los títulos que más carisma llevaba aparejado de todo ese plantel que acompañaba a la consola en sus inicios (basta recordar que *Donkey Kong*, *Mario Bros.*, *Wild Gunman* o *Duck Hunt* estaban entre ellos), pero el hecho de pertenecer a un género que estaba en minoría y su "limpia" jugabilidad le ayudaron a encontrar un hueco entre los usuarios pioneros de la consola de Nintendo.

Su único reto consistía en llegar en las posiciones de podio en cada carrera (vistas desde una perspectiva lateral y donde podíamos movernos a lo ancho del recorrido) y hacerlo dentro de un límite de tiempo, por lo que si nos caíamos tras un salto o chocábamos con un oponente (podíamos correr solos o contra la máquina) perdíamos valiosos segundos. Algo que también ocurría si abusábamos del turbo, pues nuestra moto de cross se calentaba y nos dejaba tirados durante unos instantes.

➔ **EL VERDADERO MATA-TIEMPO** de *Excitebike* estaba en su editor de circuitos. No importa que fuera rudimentario, porque la diversión que suministraba superaba ampliamente esas limitaciones y las combinaciones de elementos eran lo suficientemente amplias como para evitar caer en la repetición de diseños. Pasar las tardes junto a un amiguete y "picarse" para ver quién hacía el circuito más complicado era una de las mejores experiencias para jugar en compañía que habíamos vivido hasta entonces, si bien hay que matizar que el juego no permitía partidas a dobles.

Una limitación propia del editor era la imposibilidad de guardar nuestras creaciones,









NO SÓLO EN NINTENDO

Con *Excitebike* ocurrió lo mismo que con otros títulos de la compañía de Kioto durante aquellos años: no era necesario tener una de sus consolas para disfrutar de ellos. Hudson Soft fue la encargada de realizar las conversiones de varios de sus hits para ciertos ordenadores que no llegaron a salir de aquel país, por lo que el juego de motocross aterrizaría en 1985 en el NEC PC-88 (izquierda) y el Sharp X1 de una forma muy decente, aunque todavía hubo dos plataformas más en las que poder jugarlo. La primera de ellas fue la máquina recreativa, en la que una versión modificada llamada *VS. Excitebike* mostraba algún circuito más, eliminaba la opción de crear trazados y permitía elegir el nivel de dificultad. Y otra plataforma que recibiría el juego fue el Famicom Disk System, tras cuyo lanzamiento vio como llegaban poco a poco títulos exclusivos y juegos que tuvieron éxito en la Famicom, como *Excitebike*.





LAS NOVEDADES de la versión para Famicom Disk System (derecha) eran principalmente la opción de guardar los circuitos creados con el editor, un apartado técnico mejorado y el ansiado (y notable) modo para dos jugadores.

algo que quedaba reservado a la versión japonesa del título, ya que requería de la grabadora de casete para Famicom, que nunca fue lanzada en occidente (el cartucho no disponía de pila para grabar partidas). En cuanto al apartado técnico, simplemente cumplía con su cometido. El scroll fluía suavemente y ayudaba a la jugabilidad, mientras que el control resultaba adecuado y el sonido acompañaba.

Excitebike era el típico juego que resultaba fácil de asimilar, pero difícil de dominar. Podía terminarse con rapidez, aunque el reto de mejorar los tiempos siempre estaba presente, más aún cuando aprender a caer tras un salto o cómo afrontar ciertos obstáculos se volvía crucial para ello. Es lógico que su aspecto gráfico pueda no resultar atrayente hoy día, incluso que el resultado global parezca "ñoño", pero no podemos obviar que pertenece a una época donde los videojuegos eran muy distintos. Afortunadamente, ese mismo paso del tiempo ha acuñado términos como "jugabilidad directa", algo que hoy resulta una virtud y de la que *Excitebike* anda sobrado.



HISTORY RELOADED

TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO



LOS PLÁSTICOS TRASLÚCIDOS sobre la pantalla de la TV (izquierda) suplían las carencias técnicas de la Odyssey. En cambio, la Channel F sí era capaz de recrear gráficos, aunque simples (derecha).

■ **AUNQUE ESTA AFICIÓN** carga ya con unos cuantos años a sus espaldas, no se ha logrado todavía un consenso para determinar cuál fue el primer videojuego en ser creado. El problema está en su definición, ya que esta marcaría indudablemente qué puede ser llamado así y qué no, pero de lo que no hay duda es de que hubo dos máquinas que marcaron el futuro de lo que hoy es la gran industria del entretenimiento doméstico: la Magnavox Odyssey y la Fairchild Channel F. La primera constituyó el debut del concepto de consola, al ser un aparato preparado únicamente para jugar, que se conectaba a un televisor, y cuya biblioteca de juegos (intercambiables, por supuesto) no tenía límites teóricos. Por su parte, la segunda supuso un salto de calidad evidente al ser la primera consola basada en un microprocesador y cuyos juegos utilizaban el cartucho como soporte. Pero vayamos por partes.

➔ **EL DESARROLLO DE LA ODYSSEY** dista bastante de lo que nos viene a la cabeza al pensar en la creación de una consola, tanto en tiempos como en el proceso en sí. Ralph Baer, un inventor de origen alemán y afincado en los Estados Unidos desde antes de la Segunda Guerra Mundial, estuvo trabajando en varias compañías de electrónica hasta que recaló en 1956 en Sanders Associates, un contratista del ejército norteamericano. Allí colaboró en muy diversos proyectos, aunque siempre tuvo en mente desarrollar un concepto que le rondaba hacía tiempo: un sistema de ocio para conectar a la televisión, electrodoméstico que vivía una época dorada en aquel país.

Así, en 1966 comenzó el proceso de lo que terminaría dos años después en la forma de la Brown Box, el prototipo de su idea inicial. A pesar de que la compañía no tenía muchas expectativas puestas en ese producto, Baer se implicó en la búsqueda de un fabricante y en el año 71 se firmó un acuerdo con Magnavox para licenciarlo y que finalmente saliera al mercado, algo que ocurriría en 1972. Renombrada como Odyssey, la consola se puso a la venta a un precio de 100 dólares (lo que equivaldría a unos 400 euros de hoy día) y llegaron a colocarse casi cien mil unidades durante ese año. El sueño de Ralph Baer parecía cumplirse, pero la cosa se torció poco después.

➔ **LA ATRACCIÓN POR LA MÁQUINA** decayó considerablemente en 1973, en parte por una errática campaña de marketing que acabó forzando a Magnavox a situar el precio de la consola en 75 dólares. El año siguiente parecía marcar el mismo camino, aunque una nueva bajada de precio del 33% (combinada con una agresiva y muy presente oleada de publicidad) logró

PATENTES POR AQUÍ, DEMANDAS POR ALLÁ

El panorama de las patentes en los Estados Unidos es algo de sobra conocido, donde la más mínima innovación es registrada para sacar provecho de ella, ya sea directa o indirectamente. Pero el caso era bien distinto en aquellos años, ya que no existían precedentes y el riesgo de plagio era muy alto. Así, en 1972 Ralph Baer registraba completamente lo que era su invención, aunque a finales de los años 60 ya había patentado (junto a Bill Rusch y Bill Harrison, sus dos compañeros de investigación) el concepto fundamental, basado en la famosa Brown Box (abajo). Sanders Associates se quedó con los derechos de uso de la patente (derecha), y en los años que vendrían se dedicó a demandar a toda compañía que sacara al mercado algún producto similar y se negara a pagarle royalties, como Atari, Bally-Midway, Coleco o Mattel. Se calcula que la compañía ganó alrededor de cien millones de dólares con estas prácticas, un dineral en la época (en términos de rentabilidad, mucho más que con las ventas de la Odyssey), pero del que Baer no vio un centavo, ya que no sabía del resultado económico de las sentencias y el cobro de royalties y se enteraría de ello años después.



una situación semejante a la que disfrutó durante su primer año de vida.

Finalmente, en 1975 se tomó la decisión de detener la producción de la Odyssey, debido de manera fundamental a la escasez de juegos (sólo su fabricante publicó para ella) y la amenaza de la consola de Atari dedicada a *Pong*, anunciada para la navidad de ese año. Título, por cierto, que probablemente no hubiera existido de no haberse "inspirado" en el juego de tenis de Magnavox, dado que Nolan Bushnell (el fundador de Atari) lo vio en una demostración de la consola antes de crear su mítica compañía, por lo que sin duda la Odyssey fue en parte responsable del boom de los arcades que estaba por llegar. Una máquina tan simple que sólo era capaz de poner unos pocos puntos blancos en pantalla, sin sonido, manejada con unos mandos "ortopédicos" y que necesitaba de plásticos para la pantalla de la tele para crear experiencias medianamente divertidas.

➔LAS POCO MÁS DE 300.000 UNIDADES que acumuló la primera consola de la historia no parecieron desanimar a Fairchild, un fabricante norteamericano de componentes electrónicos que se fijó en la oportunidad de negocio que representaban los videojuegos. Así, se decidió a crear una máquina que significara un salto cualitativo sobre lo que mostraba la Odyssey, por lo que organizó un grupo (liderado por Jerry Lawson, uno de sus ingenieros más brillantes) para sacar el proyecto adelante.

AUNQUE SUENE A TÓPICO, LA LABOR DE LOS PIONEROS FUE CLAVE DE CARA A LO QUE VENDRÍA POCO DESPUÉS

El resultado de dicho esfuerzo llegó en 1976 de la mano de la Channel F, una consola que se convertía en la primera en utilizar un microprocesador y almacenar los juegos en cartucho (las tarjetas para Odyssey simplemente modificaban el circuito interno de la máquina). El avance fue notorio y permitió poner juegos en pantalla con un acabado gráfico primitivo, pero explícito, además de contar con sonido y una IA básica para jugar en solitario.

Los 170 dólares que costaba (unos 500 euros en la actualidad) no la hicieron ningún favor y echaron para atrás a potenciales clientes, pero el verdadero rival de la Channel F fueron los clones de *Pong*, que se extendieron como la pólvora tras el éxito comercial del original que lanzó Atari un año antes. Así, unos 30 juegos publicados, 300.000 máquinas vendidas y una revisión de la consola, tras deshacerse Fairchild de la división de videojuegos, dan forma a la realidad de una máquina que perdió toda opción de éxito tras la llegada de Atari, Mattel, Coleco y compañía al mercado doméstico.

➔LOS NÚMEROS NO ENGAÑAN y los resultados que ambas consolas consiguieron fueron muy discretos, si bien su legado es indiscutible. Se pasó de establecer un nuevo tipo de ocio y juegos que rozaban la ridiculez a, en sólo cuatro años, implementar una nueva tecnología como base para lo que llegaría después y un avance en lo visual. La época dorada de los salones recreativos estaba a punto de comenzar, mientras que en los hogares se iba a producir una invasión masiva de aparatos que, a diferencia de los primeros ordenadores, servían únicamente para jugar y tenían un precio que los hacía más asequibles. No toda, pero sí gran parte de esa cascada de cambios se produjo gracias al atrevimiento y los errores de esos pioneros que, cuarenta años después, ocupan con dignidad el lugar que les hemos otorgado en la historia de los videojuegos.

VENDIENDO EN LOS 70

Lo habitual en aquella época era que cualquier producto con potencial se promocionase mediante tres vías: la televisión, la prensa escrita y en las propias tiendas. En estas últimas se mostraba cómo funcionaban estos nuevos "cacharros", mientras que los anuncios en televisión y prensa se encargaban de presentarlos como nuevas vías de entretenimiento para todo el mundo. Eso sí, Magnavox (derecha) enfocaba su consola como algo más familiar, mientras que Fairchild (centro) ya utilizaba un argumento que hoy día nos resulta muy común: la ventaja tecnológica.



LA ODYSSEY VENÍA ACOMPAÑADA de varios accesorios (dados, fichas, tarjetas, etc.) que le daban carácter de "juego de mesa expandido".

EL RETROBLOG

Por Hernán Castillo Brian
Diseñador y programador

HOMBRE ORQUESTA

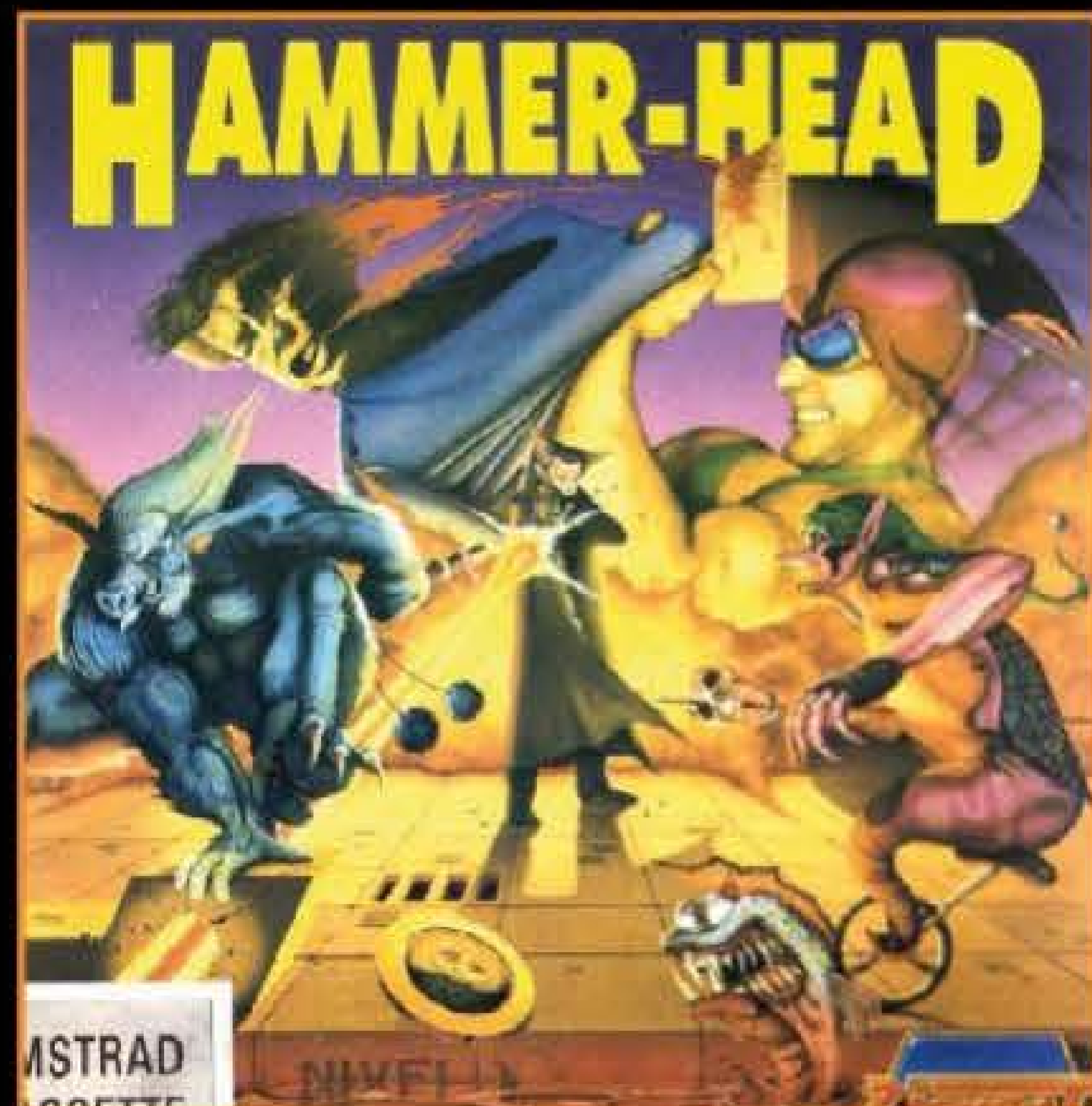
Mi primer ordenador fue el ZX Spectrum. Me lo trajeron por Navidad, hará ya como 30 años, cuando yo tendría 12 o 13. Aquello fue un hito en mi vida, primero como jugador de los Horacios y demás juegos que venían en cintas de casete, y enseguida como ávido lector de la revista MicroHobby y sus listados de programas, con los que hice mis primeros pinitos como programador. Iba tan ensimismado leyéndola de camino al colegio, tras salir del quiosco, que alguna vez acabé chocando con alguna farola o tendido en una zanja.

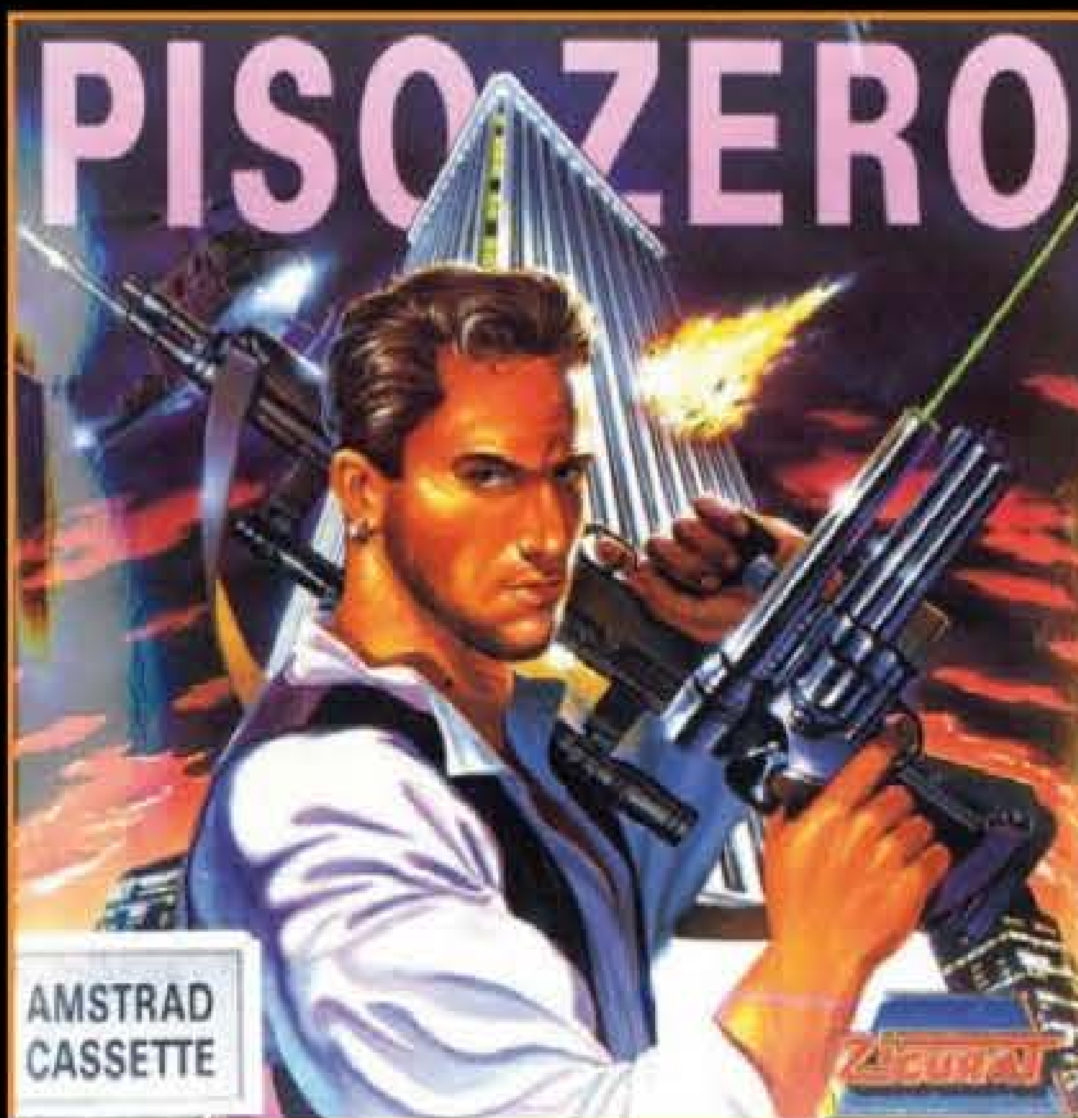


Con 16 años ya iba yo con mis programas a las oficinas de las principales compañías españolas, como Opera, Topo, Dinamic, Erbe y Zigurat, donde a menudo se reían de mi ignorancia y ocurrencias. Un poco más tarde, con mi flamante PC 486, había creado una herramienta para hacer niveles y gráficos píxel a píxel, y así empecé a programar mi primer juego, titulado *Piso Zero*, que Zigurat accedió a publicar si primero hacía versiones para Spectrum, Amstrad y MSX. Así que me endilgaron todas estas máquinas, más algún televisor prestado, para que lo convirtiera.

Menudos tiempos: era como un hombre orquesta, cargando yo solo con todos aquellos cacharros por la calle y en busca de un taxi que me llevara a casa de mi abuela, donde tenía instalado mi cuartel general no en el garaje, sino en la habitación de costura que la vieja ya no usaba. Así, entre vetustas máquinas de coser, instalaba mi moderna maquinaria y me pasaba los días y las noches programando. Yo solo lo hacía todo: la programación, los gráficos y hasta la música. Resultaba agotador, pero era joven y estaba ilusionado, por lo que la recompensa de ver mi primer juego publicado era enorme. Como las ventas de *Piso Zero* no fueron nada mal, al año siguiente (aquel tan celebrado 1992) Zigurat publicó mi segundo título, *Hammer-Head*, que también salió en Spectrum, Amstrad y MSX, además de en PC.

Eran los últimos tiempos de los 8 bits y había que evolucionar. Junto a mi hermano Rodrigo, que trabajaba para una editorial y había ganado un premio literario, nos aficionamos a las aventuras gráficas (principalmente a las de LucasArts) y empezamos a diseñar la nuestra, ambientada en el oeste, en cuyo guión nos echó una mano nuestro padre, Álvaro, que había escrito varios capítulos de la famosa serie Curro Jiménez. Se tituló *3 Skulls of the Toltecs* y en 1994 firmamos con Warner para producirla y lanzarla a nivel mundial. Pero eso ya es otra historia, aunque crear juegos de 8 bits fue el principio de mi carrera y el final de una época y soy feliz por haber participado en ella.





UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

David Whittaker



Compositor británico nacido en 1957, comenzó como programador antes de dar el paso a la creación de música para videojuegos. De forma habitual, actuó como freelance desde que empezara su andadura laboral en 1983 con *Star Wars* para Commodore 64. A partir de ese momento trabajaría para la práctica totalidad de sistemas en infinidad de títulos, destacando *Rygar*, *Solomon's Key*, *Xenon*, *Shadow of the Beast*, *Speedball*, *Gryzor* o *Blood Money* entre otros, realizando tareas de composición y adaptación de música y creación de efectos de sonido. Ya en 1993 entró en la plantilla de Electronic Arts como especialista de audio, lo que le llevó a abandonar prácticamente la composición. Ocho años después dejaría la empresa para volver al Reino Unido y ejercer de profesional independiente hasta 2004, momento en el que se unió a Traveller's Games como líder del departamento de audio, posición relevante que sigue ocupando a día de hoy.



RECIBIÓ TANTOS ENCARGOS en la segunda mitad de los años 80 que tuvo que rechazar muchos de esos proyectos. *Shadow of the Beast* es su mejor trabajo.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

QSound

nom. m. Algoritmo capaz de crear efecto 3D en el sonido a través de una única pareja de altavoces. Comenzó a utilizarse a finales de los años 80 en programas de televisión, películas y discos y tuvo cierta aceptación hasta mediados de los 90, momento en el que la expansión del audio multicanal lo desplazó. En lo relativo a los videojuegos, fue bastante popular gracias a que Capcom lo utilizó ampliamente en su placa arcade CPS-2.



LOS DOS TÍTULOS de la serie *Dungeons & Dragons* y *Super Street Fighter 2: The New Challengers*, entre muchos otros, se beneficiaron de este sistema de sonido.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Reserva tus juegos en GAME

PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE PC

Fecha estimada lanzamiento: **23 Mayo 2014**



RESERVA PARA ACCEDER
DOOM
BETA
TÉRMINOS EN WOLFENSTEIN.COM/DOOM

Regalo por **reserva**
GAME
Consigue un código para acceder a la Beta de DOOM. ¡Juega antes que nadie!

PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE Wii U PC

Fecha estimada lanzamiento: **27 Mayo 2014**



CONTENIDO ADICIONAL DE JUEGO: MISIÓN DEL MODO INDIVIDUAL
ABRIRSE CAMINO
RECOMPENSA: Mejora en la conducción de vehículos

WATCH DOGS
INTOCABLES
PACK MODO INDIVIDUAL
HOMENAJE AL AMBIENTE DELICTIVO DE CHICAGO EN LOS AÑOS 20
AMETRALLADORA THOMPSON
ATUENDO DE CHICAGO

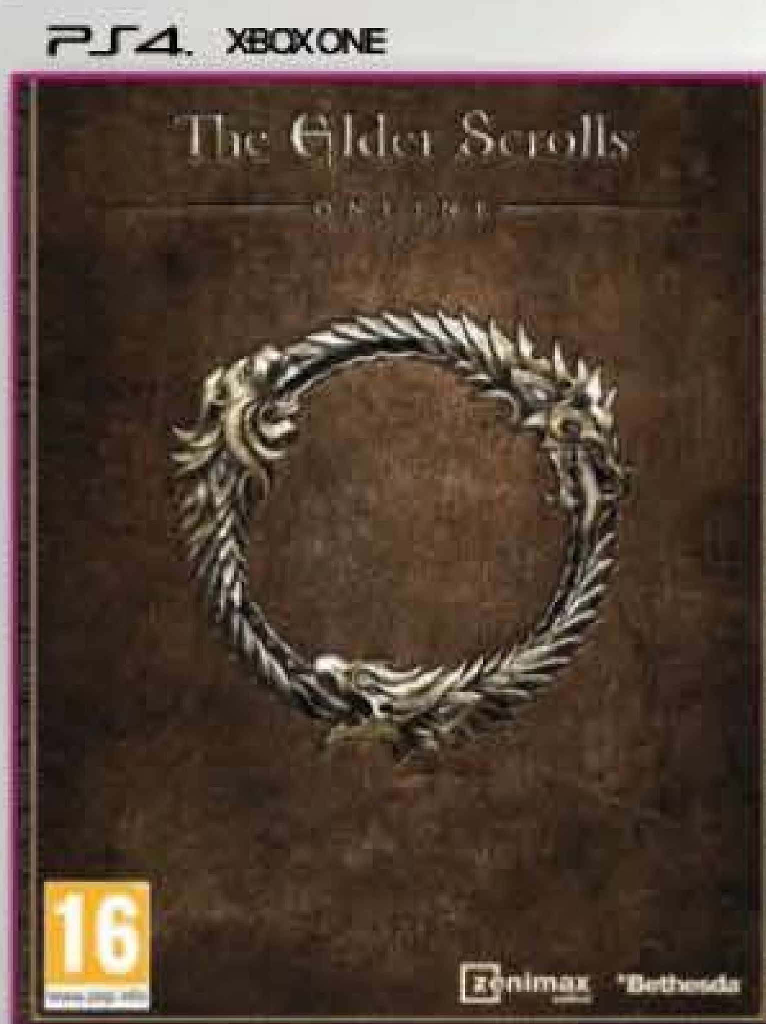
Edición exclusiva **sólo en GAME** + DLC Intocables

De regalo

Edición PS3 y PS4 con 60 minutos adicionales de juego.Promoción limitada a 2.000 uds.

PS4 XBOXONE

Fecha estimada lanzamiento: **3 Junio 2014**



Regalo por **reserva**
GAME
Consigue un código para acceder con 3 días de antelación al juego.
¡Juega antes que nadie!

Promoción limitada a 2.000 uds.

Wii U

Fecha estimada lanzamiento: **30 Mayo 2014**



De regalo

SECOND IS BEST

Regalo exclusivo **GAME**
Llévate con tu reserva esta camiseta exclusiva

Promoción limitada a 1.000 uds.

PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE PC

Fecha estimada lanzamiento: **2 Mayo 2014**



Descuento por **reserva**
GAME
Consigue **10€** de descuento tanto en la edición normal como en la especial



NINTENDO 3DS

Fecha estimada lanzamiento: **16 Mayo 2014**



De regalo

Regalo exclusivo **GAME**
Consigue este Bloc de notas

Promoción limitada a 500 uds.

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Esta es la cara que pusieron dos chavales tras oír en las noticias que iba a desvelar mi rostro en un programa de tele japonés. Pobres, aún no han pillado el concepto de Yen.

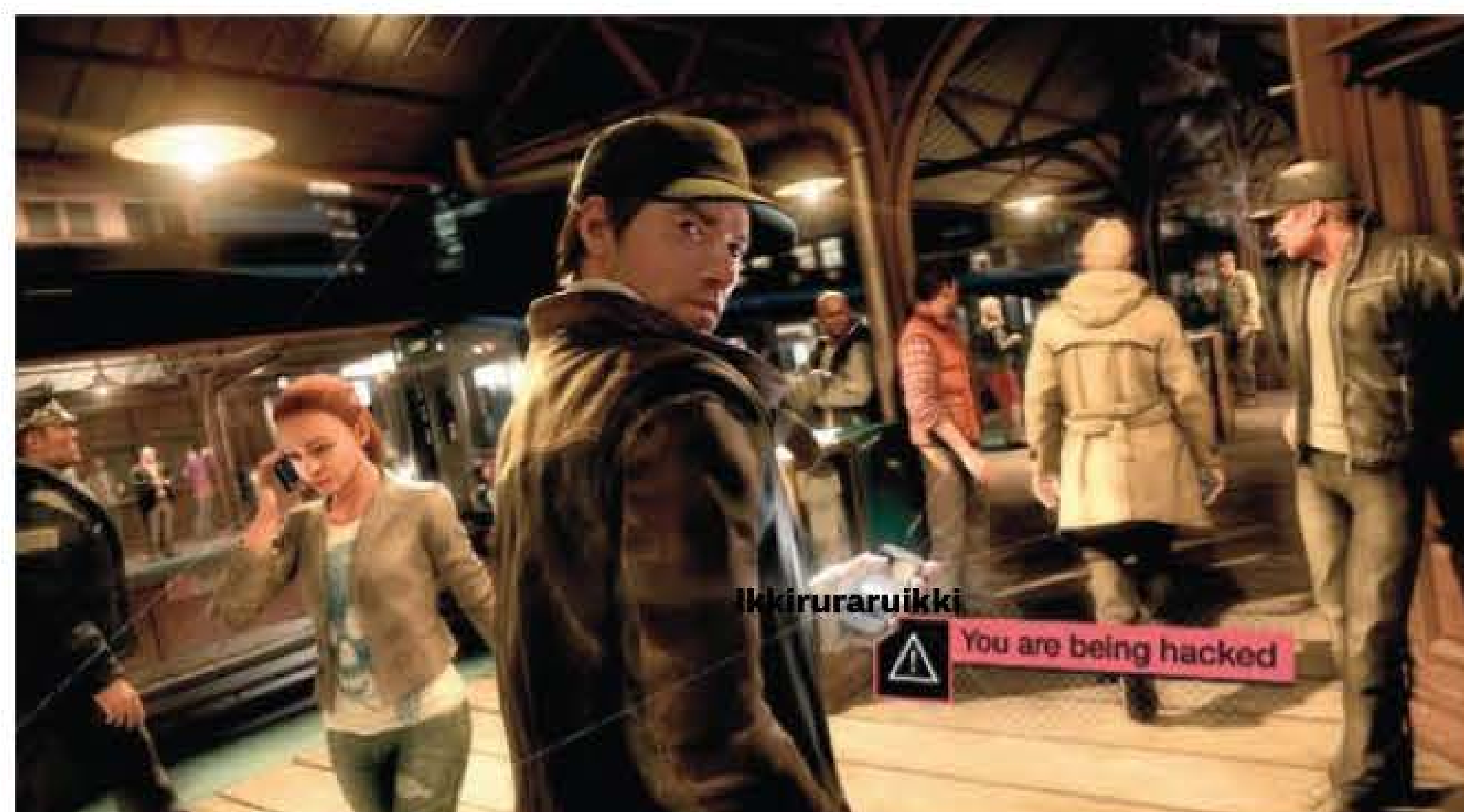
Descuentos de PS3 a PS4

@ Hola Yen, tengo una duda sobre la next-gen y creo que tú me la podrías aclarar. Tengo para la Play 3 algunos juegos como el *Battlefield 4* o el *AC IV: Black Flag*, juegos que se pueden transferir a la Play 4 por 9,99€:

■ ¿Sabes si los juegos que de momento están saliendo o saldrán para ambas, como *Thief* o *Watch Dogs*, comprándolos ahora para Play 3 se podrán transferir más tarde a PS4? Gracias y espero que sigáis publicando durante muchos años más. :D

Pues, por ahora, la oferta solo ha incluido unos pocos juegos, entre los que no se encuentra *Thief*. En cuanto a *Watch Dogs*, Ubisoft dijo en su día que sí que existirá esta opción y que el juego de PS3 incluirá un código para descargar la versión de PS4 a un precio reducido. Ahora bien, eso era cuando el juego iba a salir hace mucho tiempo, y desde entonces no se ha vuelto a saber nada, aunque eso no debería ser excusa para retirar la oferta.

Jacobo Muiño Morandeira



WATCH DOGS llegará, por fin, el próximo 27 de mayo. Ubisoft dijo que la copia de PS3 vendría con un código de descarga incluido para hacernos con la versión de PS4 con un suculento descuento, pero queremos volver a oírlo, otra vez.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué opinas de PS4 y Xbox One; merecen la pena?

■ Konichiwa Yen, estoy pensando en pillar una consola de nueva generación, pero es que no hay juegos que me atraigan, ¿cómo lo ves?

Pues que no puedo estar más de acuerdo. El caso es que me gusta tener las últimas consolas en cuanto que salen, pero es el estreno más insípido que recuerdo. Apenas hay 4 juegos que merecen la pena mientras que juegazos como *Dark Souls II* siguen llegando a PS3 y 360. Y muchos de los más apetecibles de nueva generación también salen en PS3 y 360, como *Destiny*.

Fernando



La cronología más "sólida"

@ Muy buenas Yen y a toda la redacción en general. Mi duda es simple pero compleja, a la cual un maestro videojueguil sólo puede dar respuesta:

■ ¡¡Exacto!! ¿cómo lo has adivinado? Me gustaría saber el orden cronológico de los juegos de la saga *Metal Gear*, saber el orden en que se suceden los acontecimientos, para así poder entender tal obra maestra. Muchas gracias, y recuerda, una barba conlleva una gran responsabilidad.

El orden es el siguiente: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (1964); *MGS: Portable Ops* (1970); *MGS: Peace Walker* (1974); *MGS: Ground Zeroes* (meses después de *Peace Walker*); *MGS V: The Phantom Pain* (9 años después de *Ground Zeroes*, 1983); *Metal Gear* (1995); *MG 2: Solid Snake* (1999); *Metal Gear Solid* (2005); *MGS 2: Sons of Liberty* (2007 y 2009) y *MGS 4: Guns of the Patriots* (2014).

JAGS Longmeat

¿Por dónde empiezo?

@ Hola Yen, sigo la revista desde hace mucho y mis dudas necesitan tus respuestas:

■ ¿Crees que es acertado comprar *Inazuma Eleven 3: La Amenaza del Ogro* sin haber jugado a ninguno de ellos ni seguido mucho la serie? Me atrae su sistema



INAZUMA ELEVEN 3: LA AMENAZA DEL OGRO es la mejor entrega, aunque todas son buenas. Jugarlos en orden tiene su gracia, aunque tampoco es que la trama sea súper importante. Eso sí, podemos perdernos algunas referencias a entregas previas. Poca cosa.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

de rol-fútbol y lo de coleccionar jugadores. ¿O crees que es aconsejable adquirir antes *Inazuma Eleven I* en la e-Shop? Gracias y seguid así.

Depende, si tienes tiempo, dinero y ganas lo mejor que puedes hacer es empezar descargando la primera entrega en la e-Shop. La trilogía entera merece la pena y esta versión de 3DS además incluye mejoras gráficas, efecto 3D,... por lo que vale mucho la pena. Si, por el contrario, no tienes mucho de esas tres cosas, deberías lanzarte directamente a por la tercera entrega. *La Amenaza del Ogro* tiene algunas referencias a las anteriores capítulos, pero nada que no te permita disfrutar de esa excelente entrega por separado.

Pablo Ibáñez

Viviendo en una duda constante

@Hola! :). Soy fiel seguidor desde hace años y sería un gran sueño que respondieseis a mis humildes preguntas:

■ ¿Se sabe algo sobre *FIFA 15*?

Por ahora no hay nada sobre *FIFA 15*. Lo único que tenemos claro es que las novedades que incluye *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014*, como los nuevos lanzamientos de penalti, los nuevos controles, el apoyarnos en la espalda de nuestros rivales para despejar un balón de cabeza o los minijuegos de habilidad que mejoran las estadísticas de nuestros jugadores, estarán presentes en *FIFA 15*.

Además, oigo insistentes rumores que aseguran que la Champions League y la Europa League contarán con licencia oficial en *FIFA 15*, aunque no hay nada oficial sobre esto último.

« LAS OPCIONES DE VER UN NUEVO THE LAST OF US EN PS3 SON NULAS. ESO SÍ, SON MUCHAS MÁS EN PS4 »

■ ¿Y algo sobre un nuevo *The Last Of Us* para PS3?

Siento despertarte del sueño en el que a mí también me gustaría estar, pero es altamente improbable (o directamente imposible) que veamos un nuevo *The Last Of Us* en PS3. Lo que sí que vamos a ver es una versión remastered (vamos, con los DLC y mejores gráficos) de la primera entrega en PS4. Además, es también probable que veamos una segunda entrega, pero en PS4. Eso sí, primero tiene que llegar *Uncharted* a PS4, que seguramente aterrice en 2015, por lo que *TLOU 2* podría llegar 2 años después, en 2017. Al menos, ese ha sido el ritmo de lanzamientos de Naughty Dog en la pasada generación, un juego cada dos años..



COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014 será, sin duda, una buena muestra de lo que ofrecerá el próximo *FIFA 15*. Los juegos basados en torneos siempre han sido una entrega intermedia en la saga. En este caso, una especie de FIFA 14.5.

■ ¿Y sobre Darksiders 3?

Pues la verdad es que tampoco hay nada. El próximo 11 de abril saldrá a la venta la *Darksiders Collection*, una recopilación para PC, Xbox 360 y PS3 de los dos primeros juegos de la saga. Nordic Games compraron los derechos de la franquicia. Son solo una distribuidora, por lo que no hacen juegos, pero seguro que buscarán algún estudio que haga la tercera entrega y así rentar el desembolso que hicieron en su día. Por cierto, estos mismo tipos también han confirmado una colección de *Red Faction*.

■ ¿Ya hay fecha para *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*?

Hideo Kojima aún no ha dicho esta boca es mía, por lo que no hay ninguna fecha oficial. Todo parece indicar, sin embargo, que llegará a nuestras consolas a principios de 2015.

■ ¿Hay nuevos datos sobre *Destiny*?

Sus creadores han dejado caer que habrá una edición limitada del juego (menudo notición, ¿no?). Pero tranquilo, porque en el próximo número de PlayManía, vas a poder disfrutar de un extenso reportaje con muchos nuevos datos sobre el esperado título de Bungie.

vuestra OPINIÓN



Solo importan los gráficos

Ikkiruraruikki



Actualmente la industria de los videojuegos se centra únicamente en el apartado visual de los juegos, en que tenga muchísimas texturas, shaders, etc. Pero se ha perdido la esencia principal de los juegos: disfrutar con ellos. Ahora se disfruta de los gráficos, pero no se pasa uno horas y horas jugando a un juego súper divertido y difícil que hace que te comas la cabeza de mil maneras distintas para vencer a un boss o pasarte una mazmorra o nivel; ahora todo está hecho para que sea más o menos fácil y que, si tienes algún problema: tranquilo, ahí tienes la guía que te dice cómo jugar. Pienso que juegos como el *Catherine* son de los pocos que actualmente se salvan, ya que tiene una buena historia, una buena jugabilidad y es, sobre todo, un juego que no te pasas en cuatro horas (como bien puede ser el *Vanquish*). Está bien que los juegos ahora sean más realistas, adoro el *inFamous Second Son* (por poner un ejemplo), pero también deberían pensar en la dificultad y la originalidad.

Yen: Sinceramente, creo que el problema es que el mercado actual está enfocado a esos jugadores que disfrutamos con aquellos juegos "infernales". Pero claro, han crecido y ya no tienen tanto tiempo como en su juventud para jugar, así que se lo ponemos fácil. Un desastre. En cuanto a *Catherine*, coincido.

vuestra OPINIÓN

Cambios en la realidad

Christian Adriaensen Díaz

Sony anuncia Project Morpheus... Facebook compra Oculus Rift... Microsoft está interesada en la realidad virtual... Estamos presenciando de manera vertiginosa una evolución en la industria del videojuego, pues en el futuro jugaremos en primera persona como nunca antes lo hemos hecho. La cuestión es: ¿qué pasa con el pasado? La realidad virtual no es algo del siglo XXI. En 1995 Nintendo sacó Virtual Boy, casco que algunos hemos tenido el privilegio de probar, y no llegó ni a tener cincuenta juegos debido al fracaso comercial. Sega sacó antes la SEGA VR en 1991, pero los dolores de cabeza o los riesgos que tenía hicieron que el producto se retirara del mercado. Así que yo lanzo una pregunta ¿de verdad aceptaremos esto o el "renuévate o muere"? Personalmente, me parece una propuesta muy atractiva, ya vista en animes como Sword Art Online pero... ¿es el futuro? No lo creo, seguiremos tocando los joysticks...

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: Hay que tener en cuenta que Project Morpheus también utiliza los sticks de PS Move pero... si te soy sincero, yo tampoco veo que vaya a desbancar al modo tradicional de ver los juegos. Creo que pasará como con las 3D: mucho furor inicial y poca continuidad. Como dices, ya ha habido RV con anterioridad.



■ Me encanta la saga *Skate*. ¿Se sabe algo sobre un *Skate 4* para PS3?

Desgraciadamente no hay nada de nada sobre una cuarta entrega de la saga, una de mis franquicias deportivas favoritas de la pasada generación. Pocas cosas me harían más feliz que un anuncio de EA en el E3 sobre un nuevo *Skate*. Pero, como digo, no hay nada de nada desde hace demasiado tiempo. Y no es que haya habido algún signo que nos haga pensar que habrá un nuevo *Skate*, más bien todo lo contrario, EA cerró el estudio Black Box (sus creadores) y desde entonces ni una palabra.

Angel Harillo

Rumores por todo Los Santos

@ Hola Yen, ¿cómo te va? Tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondieras, ahí van.

■ Hace unos meses leí en algunas páginas web que el actor que doblaba a Franklin en *GTA V*, Shawn Fonteno, dijo que estaba trabajando en un proyecto con Young Malay, la voz de CJ en *GTA San Andreas*. A partir de ahí, se habló de un posible DLC de *GTA V* con CJ incluido. ¿Crees que es posible? ¿Te parece bien?

Es posible, no me extrañaría ver un episodio a lo *Lost & Damned* o *The Ballad of Gay Tony* protagonizado por CJ. Eso sí, los personajes son tan parecidos que no sé si tendría mucho sentido ponerlos en el mismo juego. Creo que sería un DLC comercialmente exitoso pero, personalmente, no me hace especial ilusión volver a ver a CJ ni descubrir qué ha sido de él desde que la lío parda en San Andreas.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER llegará el 20 de mayo para deleite de los fans del mítico shooter. Bethesda es la encargada de esta entrega y, por lo que hemos visto hasta ahora, parece que están realizando un buen trabajo.

■ Al parecer *GTA V* es casi seguro que se lance para PC, cosa que me parece muy bien, pero... ¿crees que es bueno que se lance en Xbox One y PS4? Para mí no, porque creo que debería permanecer exclusivo de 360 y PS3. No creo que los cambios de generación le sienten muy bien a *GTA V*. Ya vimos lo de la polémica de los bugs y los coches que desaparecían de los garajes.

> « A LOS TRES MINUTOS DE JUGAR A GTA V PENSÉ: QUIERO VER ESTO EN UN PC O EN UNA CONSOLA NEXT GEN PERO YA »

No entiendo la relación que haces entre bugs, coches que desaparecen y el que salga en PS4 y Xbox One. Personalmente, después de 3 minutos de jugar a *GTA V* en PS3 y Xbox 360 lo primero que pensé fue: ¡vaya graficazos, cómo me gustaría ver esto en un PC o en la next-gen! La verdad es que una versión para PS4 y Xbox One tampoco generaría unos beneficios bestiales para Rockstar (en comparación con lo que supuso lanzarlo en PS3 y 360, por número de máquinas vendidas) pero una vez que hayan hecho la versión de PC, les costaría muy poco saltar a las nuevas consolas de Sony y Microsoft.

■ En el anterior número hicisteis un reportaje de *Wolfenstein: The New Order*. La verdad es que me pareció muy interesante y estoy deseando comprármelo en cuanto salga, pero tengo una Xbox 360 y dentro de poco seguramente una Xbox One. ¿Crees que merece la pena que espere unos meses para tenerlo en Xbox One o que por el contrario me lo compre el próximo 23 de Mayo en 360?

La verdad es que tiene una pinta tremenda y confío (hasta que me demuestre lo contrario) en Bethesda. Si tienes pensado pillar una Xbox One, yo me haría con la versión de nueva generación. Seguro que el trabajo gráfico en 360 es bueno, pero la mejor versión será la de Xbox One, PS4 y PC. Si las desarrolladoras/distribuidoras tuvieran la vergüenza de ofrecer ofertas para comprar juegos en ambas generaciones por un precio razonable (algunas pocas lo hacen) te recomendaría que pillases el de 360 y luego, si te ha gustado, el de One pero, hoy por hoy, lo mejor es esperar un poco y comprarlo en las consolas "mayores". A nadie le gusta comprar un juego y que a los pocos meses (o menos) llegue una versión mejorada.

■ **Mi última pregunta es sobre *Resident Evil*. Soy fan hasta el *Resident Evil 4*. Las últimas entregas, como el *RE 6* o el *RE Operation Racoon City* no me han gustado mucho debido a que se han "adaptado", a mi parecer, a la gran demanda actual del género shooter. ¿Crees que en *Resident Evil 7* Capcom tomará en cuenta las ganas de los fans que desean que vuelva el survival horror o que seguirán la línea actual guiados por el éxito de ventas? Muchas gracias Yen, os sigo desde hace cuatro años y no me he perdido ni un número. Un saludo a todos.**

Como he comentado en alguna otra ocasión anteriormente, creo que es uno de los grandes misterios de los próximos meses. Por un lado se ha especulado con que podría ser un juego exclusivo de Xbox One (un poco raro, ¿no?) y Capcom ha dicho varias veces en el pasado que quieren volver a los orígenes de la saga. Yo coincido con tus gustos, así que también espero que recuperen el estilo survival horror. Dada la expectación que está levantando el padre de la saga, Shinji Mikami, con su *The Evil Within*, no me extrañaría que Capcom también quiera volver a las bases.

Emiliano Delfa

Exhumando viejos juegos

@ Buenas tardes, Yen. Quisiera una respuesta a una pregunta que me hago desde hace un año y de la cual no obtengo contestación por ningún lado. La pregunta en sí es sobre un antiguo juego que fue lanzado hace 18 años, *Exhumed* (nombre en territorio europeo), *Powerslave* en Estados Unidos y *Seireki 1999* en Japón:

■ **¿Sabrías decirme cuantas unidades del juego se llegaron a vender a nivel mundial en el mercado? Y no me refiero únicamente en PlayStation, sino a la suma de las tres plataformas en las que salió: PlayStation, Saturn y PC. Gracias de antemano y un cordial saludo.**

Pues vendió la friolera de 30.000 copias en todos sus formatos. Sus creadores no tuvieron mucho éxito pese a la propuesta de *PowerSlave*. La verdad es que en su momento fue un juego bastante revolucionario en su momento, tanto a nivel gráfico como jugable, ya que permitía ganar nuevas habilidades con las que revisitábamos anteriores niveles para acceder a nuevas zonas, al más puro estilo *Metroid* o *Zelda*. Aprovecho esta carta de Daniel para corregir un error que cometí en el número 271. En la opinión de Daniel, actualizando espero..., puse el nombre de otra persona. Disculpas amigo.

Daniel Valerón Iriarte.



EXHUMED apareció en el año 1996 en Saturn y 1997 en PlayStation, pasando sin pena ni (sobre todo) gloria por el catálogo de ambas consolas. La verdad es que el juego era ambicioso y mereció un mayor reconocimiento del público.



DEAD RISING 3 es, para mi gusto, uno de los juegos más entretenidos del catálogo de Xbox One y PS4. Tiene sus fallos, pero es una de las experiencias más adictivas de la nueva generación. *Titanfall* e *inFamous* completan mi podio.

Xbox One va perdiendo

@¡Oh gran Yen!; oráculo de los videojuegos y portador de respuestas a todas las dudas. Esta es la primera vez que acudo a ti y espero que resuelvas mis incertidumbres... Soy dueño de una Xbox One y tengo entendido que su hardware es ligeramente inferior al de PS4. He escuchado muchas veces algo como "...tal juego luce magnífico en PS4..." o "...así es el juego en PS4...". En ambos casos para referirse a videojuegos que están para ambas plataformas:

■ ¿Eso quiere decir que juegos que están para ambas consolas como *COD Ghosts* o el mismo *Battlefield 4* tendrán mejores gráficos en PS4?

Eso ya está pasando amigo. Por ahora PS4 está ofreciendo un mayor rendimiento para mostrar los juegos a 1080p. Mientras, Xbox One está encontrándose con mucho problemas. Sin ponerme demasiado técnico, el problema está en el tipo de memoria RAM que utiliza cada máquina (lo he simplificado mucho). El caso es que, en principio, Microsoft jura y perjura que es una cuestión de saber aprovechar la máquina e incluso han hecho público el modo en el que las desarrolladoras deberían lograr alcanzar los 1080p en Xbox One. En cualquier caso, será más una cuestión de ver cómo los estudios pueden aprovechar cada arquitectura en el futuro. Estamos en los inicios, y al igual que le pasó a PS3 en su día, parece que resulta más complicado explotar el potencial de Xbox One.

■ Hasta ahora, ¿qué catálogo tiene mejores juegos, el de PS4 o el de Xbox One? Espero que aclares mis dudas, y gracias.

A día de hoy, por *Dead Rising 3* y *Titanfall*, me quedo con el de Xbox One, aunque *inFamous: Second Son* le ha dado un buen empujón a PS4.

Alejandro Puig

Pregunta y respuesta exprés

@Hola Yen es la primera vez que te escribo :D Creo recordar que en un número anterior confirmasteis que *The Elder Scrolls Online* saldria para Mac.

■ ¿Me podrías decir si es real que saldra para Mac?

Pues lamentablemente no saldrá, porque ya ha salido. ;)

Roc Jou

Tarde para preguntar a Yen

@¡Hola Yen! ¿Cómo lo llevas? Tenía algunas preguntas sobre los próximos lanzamientos:

■ ¿Que juegos serán compatibles con el nuevo dispositivo de realidad virtual de Sony?

Project Morpheus, que así se llama el prototipo por ahora, solo se ha presentado en sociedad, aunque Slightly Mad Studios ya han confirmado que habrá una versión "morpheus" de *Project CARS* y CCP hicieron lo propio confirmando *Eve's Valkyrie*. Además se mostraron algunas demos. Aún es pronto, pero seguro que irán anunciando montones de juego, en el E3, por ejemplo.

■ Quería comprarme el *Metal Gear Solid V Ground Zeroes*, pero cuando le eché una ojeada al *Infamous Second Son* me gustó y lo acabé comprando. ¿Es una buena elección?

No has ido a la columna de la derecha de milagro. Te podría haber dado mi opinión antes de que lo compraras, pero veo que solo quieres usarme como tu conciencia. Bueno, pues... ¡enhorabuena! Me parece buena elección, te lo habría recomendado antes que *MGS V: GZ*.

Miguel Menéndez



INFAMOUS SECOND SON no es la "repera" en cuanto a originalidad o nuevos planteamientos para la saga, pero cumple al 100% con uno de los objetivos que debe cumplir los juegos de inicio de una consola: dejarte fardar de gráficos.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Un amigo dice que *Shenmue 3* saldrá en exclusiva en DreamCast 2. Es mentira, ¿no?

Yen: ¡Vaya hombre! Tu coleguita nos ha fastidiado la exclusiva más importante del año. Llevamos meses tratando de silenciarlo, incluso obligando a Yu Suzuki a no decir ni mu en su charla sobre *Shenmue*. Aunque no ha acertado en todo, ya que saldrá para DreamCast 3 (la 2 salió hace unos cuantos años pero la mantuvieron en completo secreto los alienígenas ancestrales).

@Yen, ¿te parece normal que los juegos de Xbox One vayan a 1080 fps?

Yen: ¿Ves? Para que luego digan que Microsoft va retrasada en lo tecnológico. Todos flipando con los 60fps y Xbox llega a los 1080, ¡18 veces más que PS4! Eso sí, lo malo es que todavía no hay televisores preparados para tal velocidad. Eso es el boicot de Sony, que solo está interesada en las 4K.

@Yen, ¿es verdad que el nuevo God of War ya ha salido en Corea porque han colaborado con un estudio de allí?

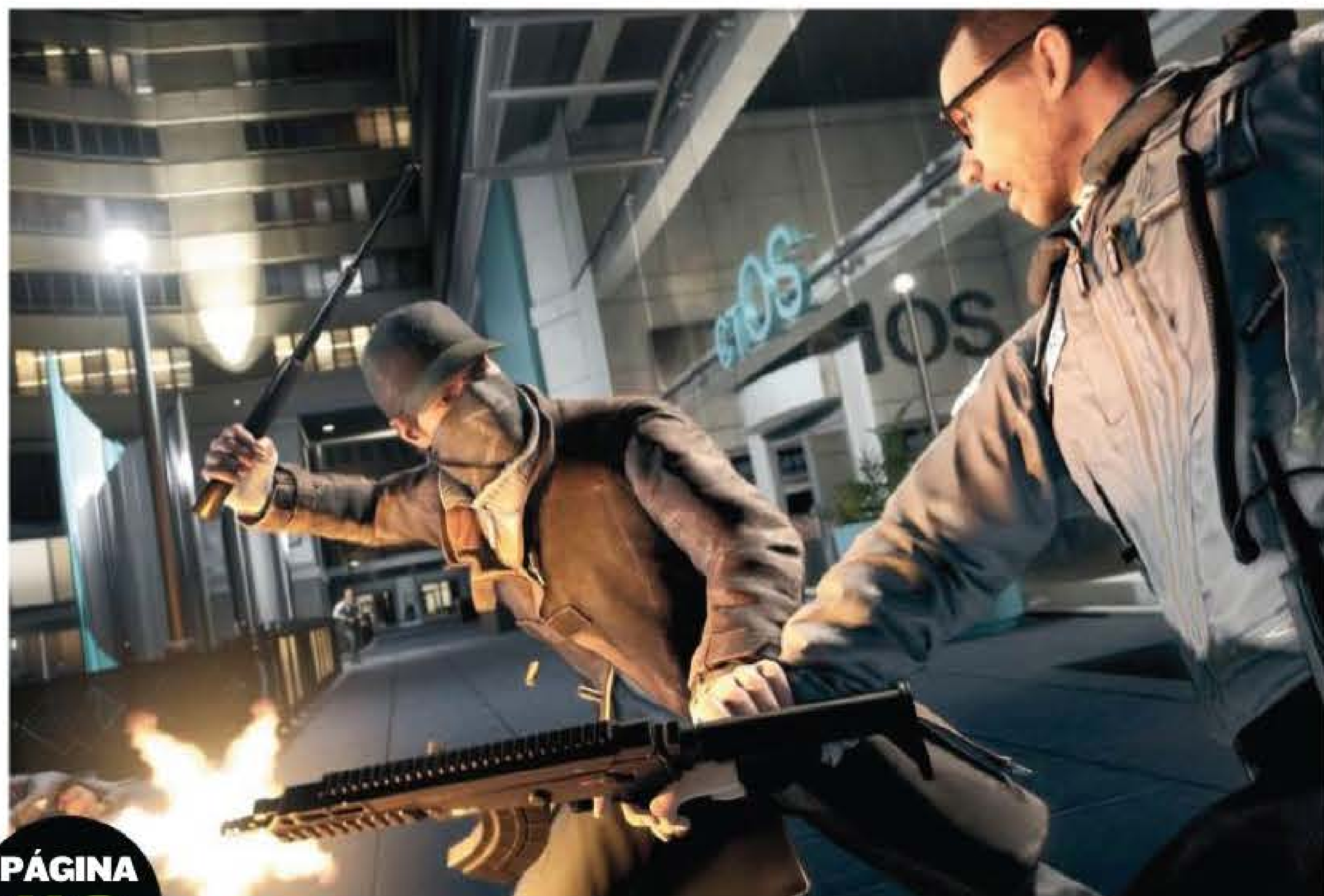
Yen: El caso es que es completamente cierto, pero curiosamente no es la del Sur sino Corea del Norte en donde ha salido el juego. El



amado líder ha participado en el desarrollo, prestando su cara al nuevo modelo de Kratos. Si lo piensas, ambos tienen muchas cosas en común: se creen un Dios, les va la guerra y creen que han inventado algo nuevo.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LL



PÁGINA 112

WATCH DOGS. Ya casi está aquí la esperada aventura de Aiden Pearce, que hackeará, smartphone en mano, la tecnología de Chicago en busca de información... y justicia.



PÁGINA 114

MARIO GOLF: WORLD TOUR. El golf más divertido vuelve de la mano del bigotudo fontanero, que vuelve a apostar por el tono más arcade de este deporte para conquistar.



PÁGINA 108

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

¿Qué hubiera pasado si la II Guerra Mundial hubiera acabado con la supremacía del ejército alemán? Ahora lo puedes descubrir en este shooter subjetivo, uno de los primeros creado en exclusiva para la nueva generación y con una soberbia puesta en escena...

EN ESTE NÚMERO...

Otra cosa no, pero el mes que viene vendrá "variadito": shooters subjetivos ambientados en una realidad alternativa, a un nuevo juego de golf del genial Mario, pasando por un prometedor sandbox...

PlayStation 4
Wolfenstein The New Order... 108
Watch Dogs ... 112

Xbox One
Wolfenstein The New Order... 108
Watch Dogs ... 112

Wii U
Watch Dogs ... 112

PC
Wolfenstein The New Order... 108

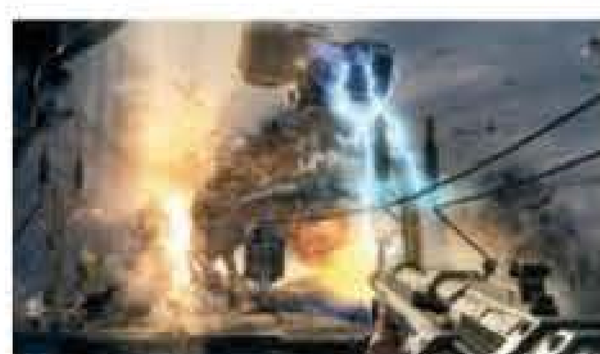
3DS
Mario Golf: World Tour ... 114
Kirby Triple Deluxe ... 116

Agenda ... 118

LAS CLAVES



1 UNA HISTORIA ALTERNATIVA en la que los nazis ganaron. Jugamos en 1960, catorce años después de la guerra.



2 LA CAMPAÑA es el motor del juego, en contra de los "shooter" modernos, que destacan el multijugador.



3 TÉCNICAMENTE es uno de los juegos más sólidos que hemos visto en la nueva generación (PS4 y Xbox One).

■ 20 de mayo ■ Bethesda ■ Shoot´em up

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

¿Qué ocurriría si los nazis hubieran ganado la guerra? Pues que el soldado B.J. Blazkowicz hubiera tenido que "poner las cosas en su sitio" unos años más tarde, a tiros.

■ **NO ES EL PRIMER "REBOOT" DE LA SAGA WOLFENSTEIN,** pero sí el más ambicioso. El padre de los "shooter" subjetivos irrumpirá en nuestras consolas (y PC) con un nuevo enfoque y una nueva época, pero seguirá abanderando la campaña para un jugador como su principal atractivo. Esta vez, la acción estará dividida en dos momentos históricos alternativos: julio de 1946, al final de la guerra, y 1960, cuando los nazis dominaban Europa. En esta nueva versión de la Historia, la supremacía del Reich no se deberá a ningún elemento sobrenatural (como en anteriores juegos de la saga) sino a su dominio de la tecnología.

Lo que no va a cambiar es el protagonista. Nosotros nos pondremos en la piel de B.J. Blazkowicz, un ranger de los EE.UU. metido a agente especial OSA y después convertido en líder de la Resistencia. Sus argumentos son tan sencillos como la posibilidad de empuñar cualquier arma (o dos al mismo tiempo) y arrasar con lo que se nos ponga por delante: tropas regulares, panzerhund mecánicos, supersoldatten... los ejércitos del Reich están llenos de abominaciones a las que tendremos que hacer frente. Para facilitarnos un poco las cosas, encontraremos un arsenal con versiones "avanzadas" de armas clásicas, como las ametralladoras MP40 y Thompson, y podremos configurar nuestras habilidades con "perks" como en los modos multijugador de *Call of Duty*.

➔ **EL DESARROLLO ALTERNARÁ TIROTEOS FRENÉTICOS** con momentos de ritmo más pausado, que servirán para redondear el aspecto narrativo de *Wolfenstein*. En particular, im- ▶▶





EL JUEGO OFRECE ACCIÓN SALVAJE en una enorme variedad de escenarios, desde una fortaleza nazi a un tren o un sanatorio en la Polonia ocupada. Tiroteos con sabor clásico.



EL SENTIDO DEL HUMOR QUE DESPRENDE WOLFENSTEIN tiene un tono sangriento, que nos ha recordado a la película de Tarantino Malditos Bastardos.



¡OJO AL DATO!

La edición Panzerhund...
UNA EDICIÓN CON TODO, MENOS EL JUEGO

Esta edición limitada incluye una figura articulada, 14 postales de la época, tres parches bordados, un cofre y una caja metálica para el juego (aunque paradójicamente el disco no está incluido). Su precio es de 100 dólares.



LOS NAZIS APROVECHAN SU DOMINIO DE LA TECNOLOGÍA EN ESTA HISTORIA ALTERNATIVA

PODREMOS MEJORAR NUESTRAS HABILIDADES con perks, como los que utilizamos en el modo multijugador de otros "shooter" bélicos modernos.



PARA RECUPERAR SALUD tendremos que recurrir a los "viejos" botiquines y al blindaje que dejan caer algunos de nuestros enemigos al morir.



LOS SECUNDARIOS, en especial nuestra "novia", la enfermera Anya, y los generales nazis, tendrán gran importancia en la trama y estarán bien retratados.

presionará el retrato que hará de los diferentes líderes nazis, como Calavera, Keller o la cruel Frau Engel como "malos de la vieja escuela", o de nuestros aliados (sin dejar a un lado una historia de amor con la enfermera polaca Anya). Todo el juego desprenderá un sentido del humor "sangriento", como el que hemos visto en las películas de Tarantino, en particular en Malditos Bastardos.

Los fans de los clásicos también van a agradecer la inclusión de zonas secretas y un montón de coleccionables que nos ayudarán a repetir las más de 15 horas que durará la campaña, según sus creadores. Por cierto, que el equipo de desarrollo, Machinegames, ha comentado que su dificultad nos hará llorar sangre: nada de barras de energía que se recargan cuando nos ponemos a cubierto... vuelven los botiquines para recuperar salud, el blindaje (recogiendo los cascos de los enemigos caídos) y unos jefes finales que harán temblar el suelo a su paso.

→ EL APARTADO TÉCNICO DE LAS VERSIONES DE PS4, PC Y XBOX ONE será otro de los baluartes de *Wolfenstein The New Order*. Nosotros hemos podido jugarlo durante unas horas y el juego se mostraba a una resolución de 1080p y una tasa de 60 fps, con espectaculares efectos inundando la pantalla, lo que lo convierte en uno de los títulos más depurados del género. Eso sí, aún no hemos podido disfrutar de las versiones de PS3 y Xbox 360. Y para darle mayor atractivo, incluirá acceso a la beta del próximo *Doom*. ¡Doble ración de disparos por el precio de uno! HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Su estupenda ambientación, la parte narrativa y la cantidad de secretos compensan la falta de modo multijugador. Técnicamente nos ha gustado mucho.

LA EVOLUCIÓN DE LA SAGA WOLFENSTEIN

Con más de 20 años de historia, esta saga ha sabido adaptarse a los tiempos. Cada nueva entrega ha añadido nuevos elementos a los disparos en primera persona, tanto en los apartados jugables como técnicos. Echad un vistazo:

WOLFENSTEIN 3D. Dio origen al género de los disparos en primera persona. Fue un desarrollo de Id Software y Apogee de 1992, que se adaptó unos años después a las consolas. Su secuela, *Spear of Destiny*, añadía más niveles.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Apareció en 2003, bajo el sello de Activision y Raster. Era la primera entrega con modelos poligonales, que destacó por su modo multijugador y la ambientación de la 2ª Guerra Mundial.



WOLFENSTEIN. El primer "reboot" de la saga, desarrollado en 2009 por Raven Software e Id Soft. Permitía saltar a la dimensión del velo, para utilizar poderes sobrenaturales con el propio Blazkowicz.



WOLFENSTEIN THE NEW ORDER. La saga da un salto en el tiempo (los años 60 en lugar de los 40) y se suprimen todas las referencias sobrenaturales. Además, esta entrega se centra en el modo campaña para un solo jugador.





LA MAYORÍA DE LAS ARMAS serán versiones "evolucionadas" de modelos que existían en los años 40 y 50, como STG 44, MP40 o la propia Thompson.

TENDRÁ UNA CAMPAÑA DE MÁS DE 15 HORAS QUE "NOS HARÁ LLORAR" POR SU ELEVADA DIFICULTAD



■27 de mayo ■Aventura ■Ubisoft

WATCH DOGS

Aventuras en mundo abierto hay muchas, y de muy diferente temática. Pero *Watch Dogs* va a ofrecer un enfoque distinto, con elementos propios que prometen marcar las diferencias.

LAS CLAVES



1 EL MÓVIL, con el que hackearemos de todo en nuestro beneficio: semáforos, grúas... todo para ganar algo de tiempo.



2 NOTORIEDAD. La forma de actuar determinará cómo nos percibe la población. Si robas a inocentes, malo...



3 VISTOSO. El retraso se ha empleado en mejorar el ritmo de juego y aspectos como la recreación de los rostros.

TRAS LLEVARSE LOS APLAUSOS en el E3 de 2012, retrasarse para pulir ciertos problemas de ritmo y, después, levantar suspicacias sobre un bajón gráfico, la esperada aventura en mundo abierto *Watch Dogs* por fin está a la vuelta de la esquina. En ella manejaremos a Aidan Pearce, un hacker y ladrón experto en colarse en sistemas informáticos, manejar información y robar datos. Pero un día, su vida cambia. Tras una de sus "ciber-excursiones" descubre algo que no debería haber visto, y que desencadena una serie de hechos que terminan con alguien cercano muerto. Aiden buscará venganza, y usará la tecnología para acabar con los culpables... y otras amenazas que se crucen en su camino.

COMO EN OTROS "SANDBOX", el juego nos permitirá realizar un montón de acciones, desde correr a subirnos a ciertos objetos o parapetarnos. Algo que, en mayor o menor medida ya hemos visto en otros títulos. Pero donde *WD* marcará las diferencias será en otros aspectos, como por ejemplo, la forma de acceder a toda la información de un distrito del mapa. Y es que aquí, en esta versión futurista de Chicago, cada zona estará controlada por un ordenador principal, llamado ctOS, protegido en torres o "fortalezas", en las que no tendremos que infiltrar o, directamente, asaltar a tiros. Una vez hackeado el terminal ctOS, podremos ver todo, desde las tiendas (ropa, armas...) a las tareas opcionales, semáforos, seguridad... Además, podremos usar nuestro móvil para "escanear" a la gente, ver sus cuentas corrientes o sus antecedentes. Robar a inocentes o ejecutar a enemigos que no sean "lo peor", empeorará nuestra reputación, y lo notaremos al andar por las calles.

PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de ver si el bajón de calidad existe o no en las consolas next gen, la premisa de *Watch Dogs* es cuando menos distinta e interesante. El mes que viene veremos...



WATCH DOGS será una historia de venganza, en la que la tecnología y la información son tan importantes como el sigilo y las armas. Usar bien estas cartas será vital...



HACKEAR TERMINALES CTOS nos dará acceso a toda la información de cada distrito (tiendas, tareas opcionales...). Para llegar a ellos, hay que usar el sigilo o los tiros.



EL MÓVIL, tras hackear un terminal ctOS, nos permitirá "controlar" hasta la seguridad de la zona. Tumbar un helicóptero sin armas es muy fácil...

LA REPUTACIÓN. EL USO DEL MÓVIL O LA FORMA DE ACCEDER A LAS MISIONES SON ALGUNAS DE SUS APORTACIONES A LOS SANDBOX...

¡OJO AL DATO!



Hackeo al multijugador"
OFRECERÁ DIVERSOS MODOS HASTA PARA 8
Ubisoft no ha desvelado mucho, pero *WD* tendrá modos online, uno de ellos para 8 jugadores que podrán recorrer el mundo con libertad. Otro tendrá un elemento de "invasión" al estilo *Dark Souls*.

LAS CLAVES



1 GOLF DE VERDAD. Influye el viento, la inclinación y altura del green, el terreno sobre el que descansa la bola.



2 ELIGE RECORRIDO. Habrá campos de diseño realista y otros con elementos propios del Reino Champiñón.



3 JUEGA CON TU Mii en el Modo Club Castillo, donde disputarás Torneos y mejorarás a tu personaje con nuevo equipo.

2 de mayo **Deportivo** **Nintendo**

MARIO GOLF WORLD TOUR

Aunque el Reino Champiñón rebosa fantasía por doquier, hay un deporte que se toman muy en serio: el golf. Por eso Mario y sus amigos van a disputarlo como auténticos profesionales.

NINTENDO AÑADE MAGIA a su visión de cualquier deporte, pero sin olvidarse de la esencia de la disciplina real. Y un ejemplo será este *Mario Golf* para 3DS, que ofrecerá muchas opciones y modos, algunos recorridos de fantasía y una mecánica que reflejará el auténtico golf: habrá que fijarse en la dirección y velocidad del viento, la superficie en la que se encuentra la bola, la diferencia de altitud entre el punto de salida y el de impacto, la inclinación del terreno... Estos valores estarán claramente indicados y, cuando consideremos cómo van a influir en el tiro y elijamos palo y dirección, habrá que ser precisos pulsando botones para lograr una buena ejecución.

ESTE "CORAZÓN" REALISTA vendrá envuelto de infinidad de modos, divididos en dos categorías. En Partida Rápida elegiremos entre los mejores golfistas del Reino Champiñón (es decir. Mario, sus amigos y sus enemigos) para disputar desde partidos de rol realistas a Desafíos especiales en los que, además de embocar, habrá que cumplir objetivos como atrapar Monedas Estrella. Y en Club Castillo el protagonista será nuestro Mii, quien deberá ir superando Trofeos en recorridos tanto realistas como fantásticos, además de ir mejorando sus habilidades gracias a los palos y complementos que comprará en la tienda. El añadido del multijugador online y offline será la guinda de un juego que huele a campeón. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Lo tiene todo para ser un grande del deporte: simulación rigurosa como base, elementos fantásticos en algunos campos y multitud de opciones que incluyen el multijugador.



ANTES DE LANZAR, habrá que ajustar la dirección en función de un montón de variables. Después, tocará ser preciso pulsando para ejecutar bien el golpe.



ADEMÁS DE LAS REGLAS HABITUALES del golf, habrá modos en los que ganará el que triunfe en más hoyos, Desafíos con retos como coger Monedas Estrella...

¡OJO AL DATO!



Expertos en deporte... y rol

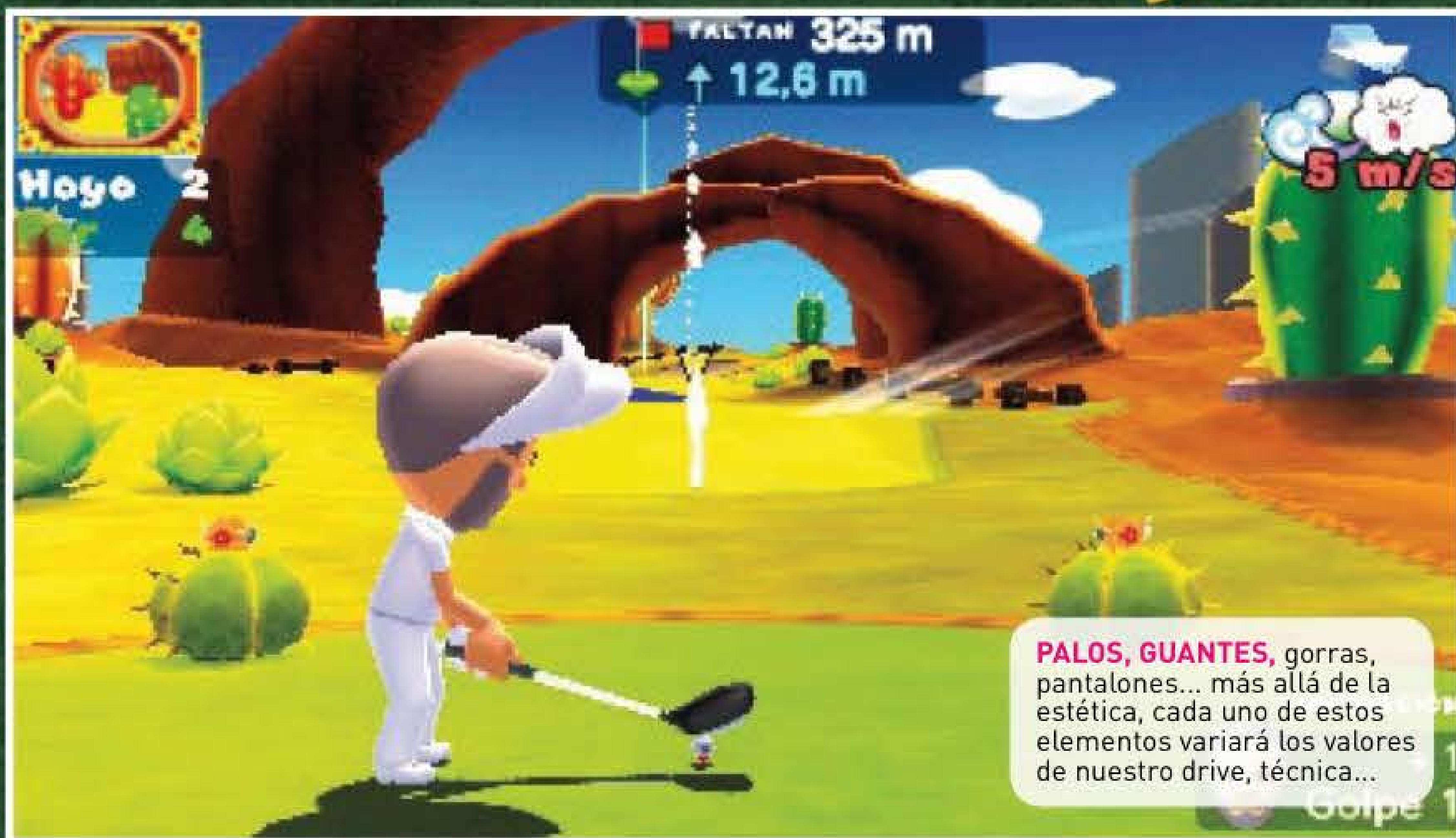
CAMELOT, EL ESTUDIO DETRÁS DE MARIO GOLF

Son la second-partie que ha realizado todos los *Mario Tennis* y los *Mario Golf*. Además, son los responsables de la saga *Golden Sun* y, antes de asociarse con Nintendo, crearon para SEGA los míticos *Shining Force*.



EN PARTIDA RÁPIDA, elegiremos entre 12 personajes (más los secretos). Mario es más potente que técnico.

TENDRÁ RECORRIDOS FANTÁSTICOS... PERO CORAZÓN DE SIMULADOR



PALOS, GUANTES, gorras, pantalones... más allá de la estética, cada uno de estos elementos variará los valores de nuestro drive, técnica...



LAS CLAVES



1 PLATAFORMAS de las de toda la vida con 25 habilidades que tomar prestadas de nuestros enemigos.



2 EN COMBATES KIRBY pelearemos en escenarios 2D con otros tres colegas por ver quién se zampa al resto.



3 REDOBLE DEDEDE cierra el Triple Deluxe de este nuevo Kirby, un minijuego de ritmo protagonizado por el villano.

16 de mayo **Plataformas** **Nintendo**

KIRBY TRIPLE DELUXE

Kirby no es uno de esos chavales repelentes que pone cara de asco frente a un plato de verduras o pescado. Su amplia dieta incluye peces asesinos, semillas de árbol mágico y hasta medio escenario.

MÁS DE 20 AÑOS DESPUÉS DE SU PRIMERA COMILONA, Kirby sigue teniendo un apetito insaciable. Su nuevo festín será por partida triple, ya que además de una aventura de plataformas también contará con Combates Kirby, un modo de batallas para 4 jugadores al estilo *Super Smash Bros.* y con Redoble de Dedede, un minijuego rítmico en el que debemos compaginar saltos al tempo de la música.

→EL MENÚ INCLUIRÁ VARIAS NOVEDADES, como la posibilidad de pasar del primer plano del juego al fondo de los escenarios, aunque lo mismo podrán hacer nuestros enemigos, que saltarán de un plano a otro para atacarnos. Kirby se sacará otro plato fuerte de la manga con su nueva habilidad, Hipernova: al tragarse unas semillas mágicas, se convertirá en la aspiradora definitiva, arrasando con todo lo que le salga al paso, partes del escenario incluidas. Pero cuidado, porque esa glotonería podrá salirnos cara si destruimos zonas del escenario que nos servían para acceder a nuevas áreas.

Pero el estómago no lo será todo en esta aventura, ya que Kirby tendrá que usar también el cerebro para resolver pequeños puzles en los que la habilidad Hipernova y el uso del giroscopio serán claves para avanzar. Y todo eso sin olvidarnos de la clásica característica de Kirby que le permitirá copiar las habilidades de sus enemigos después de engullirlos. En esta ocasión podremos imitar 25 distintas: espadachín, arquero, lanzar bolas de fuego, usar una lanza, etc.

→PRIMERA IMPRESIÓN

El chef Nintendo prepara un variado menú digno de estrella michelín: plataformas con sabor clásico, novedades jugables, puzles y hasta dos modos que forman el triplete: combates y un minijuego de ritmo.



EL FONDO DEL ESCENARIO COBRARÁ VIDA y todo tipo de peligros nos acecharán desde ése segundo plano, aunque Kirby podrá saltar a él para hacerles frente.



EL APARTADO GRÁFICO mantendrá el buen nivel de anteriores entregas. No solo serán muy coloridos, sino que las animaciones y el efecto 3D serán muy notables.



LA HABILIDAD HIPERNOVA convertirá a Kirby en la aspiradora definitiva. Podrá engullir buena parte de los escenarios él solito.

¡OJO AL DATO!



El estudio desarrollador

HAL LABORATORY, PADRES DE SMASH BROS

El estudio creador de Kirby ha incluido un modo de combates para 4 jugadores a lo loco. La calidad del mismo promete estar asegurada, ya que también son artífices de uno de los grandes del sub-género, la saga *Super Smash Bros*.





EL GIROSCOPIO será fundamental para resolver la mayoría de puzles a los que nos enfrentaremos, inclinando la portátil para mover algunos objetos.

LA DIETA DE KIRBY SE ENRIQUECERÁ CON PUZLES, COMBATES PARA 4 Y MUCHO RITMO

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

MAYO

2
PS4-XO-PS3-360-WIIU - 3DS
THE AMAZING SPIDER-MAN 2
El "trepamuros" vuelve con una nueva aventura en mundo abierto que, por primera vez debuta en la nueva generación. ¿Estará a la altura de lo esperado?

2
3DS
MARIO GOLF: WORLD TOUR
El regordete fontanero italiano vuelve a coger los palos para disfrutar de un nuevo arcade de golf... ¡hasta con hoyos bajo el agua!

7
BLU-RAY
AKIRA ED. COLECCIONISTA. La obra magna de Otomo cumple 25 años en su faceta como película de animación... y para celebrarlo, una edición en Blu-ray repleta de extras.

9
PS4-PS3-360-PC
BOUND BY FLAME. Un prometedor action RPG, en el que una fuerza del mal nos ofrece poderes demoníacos que podremos aceptar... o rechazar.

9
PS VITA
GOD OF WAR COLLECTION.
Tras despedazar media mitología griega en PS2 y PS3, el fantasma de Esparta se prepara para repartir estopa en PS Vita, en un recopilatorio que incluye sus dos primeras aventuras.

15
ESTRENO EN CINE
GODZILLA
Siguiendo la moda de los "reboots", esta bestia nipona volverá a los cines, por segunda vez, de la mano de un estudio americano, Legendary Pictures. Tiene buena pinta.

20
PS4-XO-PS3-360-PC
WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
Métete en el pellejo de Blazkowicz, un soldado aliado que tras un largo letargo, vuelve a la vida para acabar con el ejército nazi, vencedor de la II Guerra Mundial.

23
ESTRENO EN CINE
X-MEN: DÍAS DE FUTURO PASADO.
Las dos sagas de los X-Men, la "actual" como la "precuela", se dan la mano en la nueva cinta dirigida por Brian Singer.

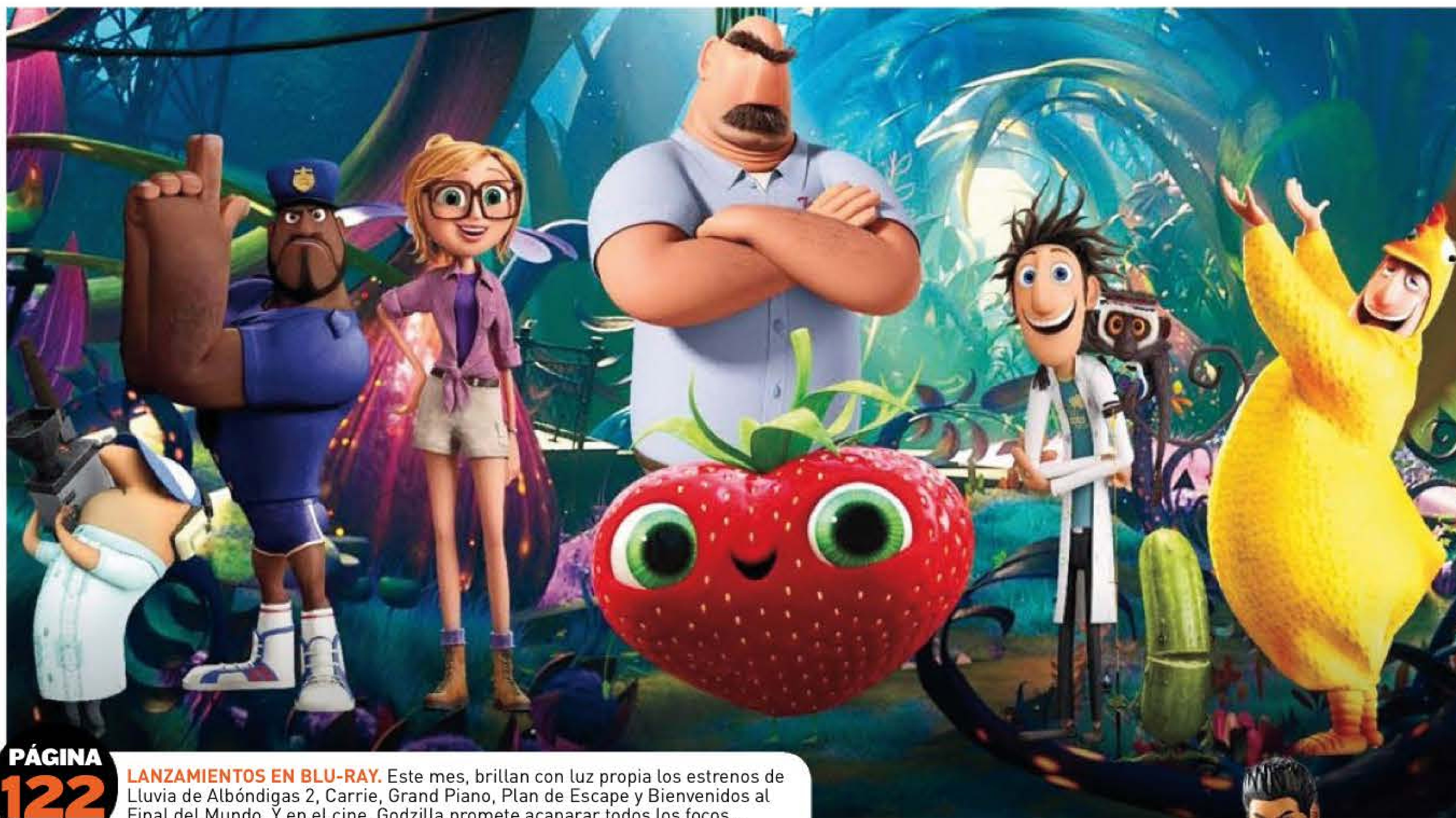
27
PS4-XO-PS3-360-PC
WATCH DOGS. Tras el retraso de última hora, Ubisoft ya tiene a punto su esperado sandbox donde el hackeo y la información serán solo dos de las piezas fundamentales...

Y PRÓXIMAMENTE...

•NES Remix 2	3DS-Wii U	**25 de abril**
•JoJo's Bizarre Adventure...	PS3	**25 de abril**
•Stick it To The Man	PS4	**30 de abril**
•Mario Golf: World Tour	3DS	**2 de mayo**
•Amazing Spider-Man 2	Todas	**2 de mayo**
•Etrian Odyssey Untold	3DS	**2 de mayo**
•Godzilla	Cine	**15 de mayo**
•Kirby Triple Deluxe	3DS	**16 de mayo**
•Raven's Cry	PS4-PS3-PC	**7 de mayo**
•God of War Collection	Vita	**9 de mayo**
•Transistor	PS4	**20 de mayo**
•Drakengard 3	PS3	**21 de mayo**
•Wolfenstein The...	PS4-XO-PS3-360-PC	**23 de mayo**
•Legends of Oz: Dorothy's...	3DS	**23 de mayo**
•F1 2013 Complete Ed.	PS3-360-PC	**23 de mayo**
•Mugen Souls Z	PS3	**23 de mayo**
•X-Men: Días de Futuro...	Cine	**23 de mayo**
•Donkey Kong Country 3D	3DS	**24 de mayo**
•Watch Dogs	Todas	**27 de mayo**
•Mario Kart 8	Wii U	**30 de mayo**
•PS Vita Pets	PS Vita	**4 de junio**
•Murdered S. S.	PS4-XO-PS3-360-PC	**6 de junio**
•Tomodachi Life	3DS	**6 de junio**
•Faming Simulator 14	3DS-Vita	**6 de junio**
•Feria E3 Expo	Los Angeles	**10/12 de junio**
•EA Sports UFC	PS4-XO-PC	**20 de junio**
•Sniper Elite 3	PS4-XO-PS3-360-PC	**27 de junio**
•Tropico 5	PS4-Xbox 360-PC	**27 de junio**
•The Elder Scrolls Online	PS4-Xbox One	**30 de junio**
•Sacred 3	PS3, 360, PC	**22 de agosto**
•The Evil Within	PS4-Xbox One	**29 de agosto**
•Street Fighter IV Ultra	PS3-Xbox 360-PC	**agosto**
•Super Smash Bros.	3DS	**Verano**

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 122

LANZAMIENTOS EN BLU-RAY. Este mes, brillan con luz propia los estrenos de Lluvia de Albóndigas 2, Carrie, Grand Piano, Plan de Escape y Bienvenidos al Final del Mundo. Y en el cine, Godzilla promete acaparar todos los focos...



PÁGINA 120

TECNOLOGÍA

El impresionante Xperia Z2 es el capricho del mes, aunque hay otras propuestas más asequibles, desde smartwatches a columnas de sonido, headsets y más...

PÁGINA 126

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Aquí tiene cabida de todo, desde un libro de arte de *Titanfall*, a muñecos de Pac-Man, cómics de Spider-Man o estatuas de *Shenmue*, sudaderas de *Ground Zeroes*...



EN ESTE NÚMERO...

Un mes más hemos seleccionado un buen número de objetos de deseo, para que todos, desde los bolsillos más generosos a los más apretados, puedan darse un capricho. Y hay de todo, ¡desde DVDs a smartphones!

- **Tecnología** 120
- **Estrenos DVD/Blu Ray** 122
- **Cine** 124
- **Libros, comics y música** 126
- **Bazar** 127

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Lujo al estilo Cavallino Rampante

■ **Nombre:** Ferrari 438 Spider Racing Wheel ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** Xbox One ■ **Precio:** 99,95 €

El segundo volante exclusivo de Thrustmaster para Xbox One es una réplica del que monta el Ferrari Spider, a escala 7/10 (unos 28 cm. de diámetro), que recrea hasta el más mínimo detalle del volante real del deportivo. Incluye agarraderas de goma roja, dos levas de metal para cambiar las marchas, pedales regulables con reposapiés ancho, así como 9 botones o el dial "Manetinno" con 2 posiciones para modificar los ajustes de conducción sobre la marcha. Además, en sus tripas esconde una amplitud de giro de 240º y el sistema "bungie cord", el sistema de recentrado del volante exclusivo de Thrustmaster que ofrece un realista sistema de resistencia lineal. El remate lo pone un sistema de anclaje central que se adapta a cualquier superficie.
www.thrustmaster.com

VALORACIÓN: ★★★★

Gran sonido portátil a un precio inigualable

■ **Nombre:** Energy Wireless BT8 Noise Cancelling
■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Sistema:** IOS, Android, PC y MAC ■ **Precio:** 89,99 €

Si eres de los que cada vez pasas más de cables, estos cascos están pensados para ti. Se conectan a tu dispositivo por Bluetooth (gracias a la tecnología NFC basta un simple toque), aunque también incluye cable por si se agota la batería (de 18 horas de autonomía escuchando música). Como muchos auriculares actuales, tiende a realzar los graves, pero en general dejan un sonido nítido y potente (y cuentan con tecnología de cancelación activa de ruido). También es bidireccional, por lo que podemos atender las llamadas (incluye botón para descolgar, control de volumen...). Son plegables, incluyen funda y el acabado es muy bueno.
www.energysistem.com/es

VALORACIÓN: ★★★★



Una columna para satisfacerlos a todos

■ **Nombre:** YSP 1400 ■ **Compañía:** Yamaha
■ **Sistema:** Todos ■ **Precio:** 399 €

Las columnas de sonido son una buena alternativa para quienes no tienen sitio para un equipo 5.1 o, no quieren líos de cables. Esta en concreto es una gran opción para ambos, ya que sus 8 altavoces centrales de 2,8 cm y un subwoofer de 8,5 cm por cada pata, consiguen emitir un potente chorro de sonido con un logrado efecto envolvente (compatible con Dolby Pro Logic II, Dolby Digital y DTS). Dispone de cuatro modos (juego, deporte, cine y música), función UniVolume para bajar automáticamente el volumen durante los anuncios, bluetooth para reproducir inalámbricamente audio de música y vídeo de nuestro smartphone o tableta... Dispone de entrada óptica y coaxial, trae mando a distancia y se puede manejar desde un smartphone con la app oficial.
www.yamaha.maygap.com

VALORACIÓN: ★★★☆





Nueva generación Smartwatch

■ **Nombre:** Gear 2 y Gear Neo ■ **Compañía:** Samsung
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** Neo: 199,99 € - Gear 2: 299 €

Con la llegada del S5, el nuevo móvil del gigante coreano, también van a llegar nuevas versiones de los teléfonos inteligentes. En esta ocasión serán dos modelos distintos, el Gear 2 y el Gear Neo. El primero es el modelo "caro", y contará con acabados en metal y cámara (Neo tendrá el cuerpo de plástico). Por lo demás, ambos serán idénticos: tendrán sistema operativo Tizen en lugar de Android, pantalla super AMOLED de 1,63", procesador de doble núcleo, 512 MB de RAM, 4 GB de memoria interna, resistente a polvo y agua...
www.samsung.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆

Todo en uno con el nuevo headset oficial

■ **Nombre:** Stereo Headset
■ **Compañía:** Microsoft
■ **Plataforma:** Xbox One ■ **Precio:** 69,90 €

Uno de los aspectos más criticados de Xbox One venía por su forma de gestionar el audio y el chat. Cuatro meses después del lanzamiento, la respuesta oficial ha sido doble. Por un lado ya está disponible el nuevo adaptador para el pad (22,99 €), que incluye botones independientes para controlar el volumen del chat y del sonido del juego, y por otro, este Stereo Headset, que incluye el mencionado adaptador junto a unos auriculares estéreo, con micro plegable que queda totalmente oculto y que ofrece buen acabado y calidad de sonido. Estéreo, eso sí...
www.xbox.com

VALORACIÓN: ★★★☆



La tele en el móvil sin consumir la tarifa de datos

■ **Nombre:** AndroiDTV ■ **Compañía:** PCTV ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 59,90 €



Este sintonizador TDT se acopla a algunos smartphones y tablets Android (la serie Galaxy Note, Galaxy S2, S3 y S4, Nexus 7, Galaxy Tab...) y gracias a su antena, podemos ver los programas y grabarlos a la memoria del teléfono. Incluso incluye adaptador para usarlo en PC y 2 tipos de antena. Sobre el papel la idea es muy buena, pero en un móvil, en interiores solo hemos sintonizado 8 canales con la mejor de las 2 antenas... ninguno de los "grandes".
www.pctvsystems.com

VALORACIÓN: ★☆☆☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

SMARTPHONE XPERIA Z2

¿El mejor teléfono del año 2014?

■ **Nombre:** Xperia Z2 ■ **Compañía:** Sony
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 699 €

Puede que Apple y Samsung acaparen gran parte del mercado smartphone, pero cada vez hay más fabricantes con propuestas interesantes. La serie Xperia siempre ha contado con buenos terminales, pero con el Z2 se han salido del mapa: su cámara de 20.7 Mpx garantiza unas imágenes supernítidas (con calidad equiparable a las de una cámara compacta), capaz además de grabar vídeo en 4K. Y no solo eso: su procesador Snapdragon 801, su gráfica Adreno 330 y sus 3 Gigas de RAM lo colocan entre los terminales más punteros. Además, es sumergible y resistente al polvo, todo ello con un diseño y acabado soberbio.
www.sonymobile.com

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Lluvia de albóndigas 2



- Género **Animación**
- Director **Cody Cameron y Kris Pearn**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También Blu-Ray 3D **25,95 €**



ARGUMENTO La genialidad de Flint Lockwood es finalmente reconocida por su ídolo, Chester V., que le invita a unirse a The Live Corp. Company, donde los mejores inventores del mundo crean nuevas tecnologías. Pero todo cambia cuando descubre que su máquina sigue funcionando y que, además, esta vez está creando híbridos increíbles de animales y comida que ni siquiera se habría atrevido a soñar. Chester envía a Flint y sus amigos a enfrentarse a tacodrilos, gambancés, quesoarañas y otras criaturas de lo más extraño.

EXTRAS: Comentario de los directores, vídeo musical "La Da Dee" con su making-of, escenas eliminadas, siete cortometrajes y cuatro mini-películas: Ataque del oso goma de 50 pies, El primer baño de Steve, Super Manny y Earl Scouts.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Grand Piano



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Elijah Wood, John Cusack, Alex Winter y Kerry Bishé**
- Director **Eugenio Mira**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También DVD **16,48 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: La película narra en clave de thriller el regreso del pianista Tom Selznick a los escenarios tras cinco años de autoexilio. En pleno concierto encuentra entre sus partituras una nota amenazadora: si falla un solo compás, será asesinado. Además de vencer su miedo escénico, el músico tendrá que encontrar la manera de sobrevivir y proteger al atestado auditorio.

EXTRAS: Making-of, entrevistas a Eugenio Mira, Elijah Wood y John Cusack y featurettes.

Carrie





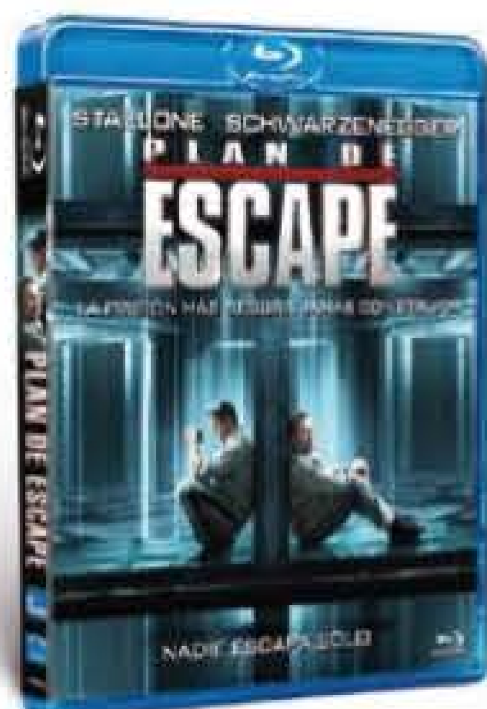
- Género **Terror**
- Protagonistas **Chloë Grace Moretz, Julianne Moore, Gabriella Wilde, Judy Greer**
- Director **Kimberley Peirce**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También DVD **15,95 €**

ARGUMENTO: Kimberley Peirce vuelve a inspirarse en la novela homónima de Stephen King para realizar un remake actualizado de la cinta de Brian de Palma del 76. Carrie narra la historia de una adolescente a la que sus compañeros humillan constantemente, y que además tiene una madre muy posesiva de idiosincrasia ultrarreligiosa. Cuando la joven descubre que posee poderes psíquicos que se manifiestan cuando se siente dominada por la ira, tratará de controlarlos, pero una broma pesada el día del baile de graduación, en el que había puesto todas sus ilusiones, hará que llegue a una situación límite.

EXTRAS: Escenas eliminadas y alternativas con comentarios de la directora y clips de vídeo Tina al rojo, Creando a Carrie, El poder de la telequinesis y Sorpresa telequinética en una cafetería.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

Plan de escape



- Género **Acción, thriller**
- Protagonistas **Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Jim Caviezel**
- Director **Mikael Håfström**
- Precio Blu-Ray **18,95€**
- También DVD **15,37€**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Un ingeniero especializado en seguridad se mete en su propia ratonera para ponerla a prueba. Su misión será escapar de una prisión que se ha construido en base a sus conocimientos, para lo que tendrá que aprender en confiar en otro de los presos con los que comparte cautiverio, si bien no sabe ni siquiera su ubicación.

EXTRAS: Escenas eliminadas y tres clips: Ejecutando el plan, Máxima seguridad y Duelo de titanes.

Bienvenidos al fin del mundo



- Género **Comedia, apocalipsis**
- Protagonistas **Simon Pegg, Nick Frost, Martin Freeman y Rosamund Pike**
- Director **Edgar Wright**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en DVD **16,35 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Tras veinte años sin verse, un grupo de amigos se reúne de nuevo con el objetivo de completar "la milla de oro": una verdadera maratón alcohólica que incluye un circuito por los pubs más emblemáticos de su localidad natal. La cosa se complica cuando comprueban que todo ha cambiado y que unas criaturas han reemplazado a los lugareños a los que antes conocían.

EXTRAS: Escenas eliminadas, making of y comentarios de Wright y Pegg.

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande





Godzilla

■ Estreno **16 mayo** ■ Director **Gareth Edwards** ■ Productora **Legendary y Warner Bros.** ■ Protagonistas **Bryan Cranston, Ken Watanabe, Juliette Binoche...**

¡Vuelve el monstruo cinematográfico por excelencia! Maremotos, demoliciones y el decreto del estado de emergencia precederán a la aparición estelar de la impresionante y enorme bestia que nos presentará Gareth Edwards. El joven director ya sorprendió con Monsters, su ópera prima, y promete volver a dar un auténtico recital en esta película.

El enfoque que adopta es el de darle un buen tirón de las orejas a los humanos por creerse el ombligo del mundo. Pero ojo, porque poco (o nada) tendrá que ver esta cinta, que cuenta con un guión escrito a dos manos por Max Borenstein (El séptimo hijo) y Dave Callaham, con la versión de Emmerich del 98. Por el contrario, Edwards, que ha mantenido las tramas argumentales de la cinta en el mayor de los secretos, se guardará bastantes ases en la manga, creando una atmósfera muy peculiar y dosificando la información con cuentagotas antes de dejarnos ver en todo su esplendor a Godzilla.

Los actores Bryan Cranston y Ken Watanabe encabezarán un reparto en el que también tendremos ocasión de ver a Juliette Binoche, Aaron-Taylor Johnson o Elisabeth Olsen, entre otros.

Todos los ingredientes necesarios se darán cita el próximo 16 de mayo para hacernos temblar con la bestia prehistórica, el icono de Toho, cuando decida salir de su letargo y sacudirnos con la idea de que los seres humanos somos unos arrogantes.



UN VIAJE EN EL TIEMPO. Ken Watanabe dará vida al doctor Serizawa, un científico que se quedará anonadado al contemplar un hecho inaudito: la llegada de Godzilla.



ELISABETH OLSEN se verá desbordada al tener que trabajar para preservar la seguridad de los ciudadanos ante una amenaza sin precedentes.



Pompeya

■ Estreno **25 abril** ■ Productora **Constantin Film**

Paul W. S. Anderson, el director de varias de las pelis de Resident Evil, cambia de tercio y nos introduce de lleno en un momento histórico complicado: la erupción del Vesubio. Kit Harington interpreta a Milo, un esclavo convertido en gladiador que tratará de salvar a su amada Cassia de la tragedia. Ella es la hija de un mercader que ha sido desposada con un corrupto senador romano (Kiefer Sutherland). Milo tendrá que encontrar la forma de huir mientras Pompeya sucumbe a su alrededor ante las fuerzas de la naturaleza. En la película también veremos a Jared Harris, a Carrie-Anne Moss y a Paz Vega, que interpretará el papel de la suma sacerdotisa Strigana, un personaje bastante misterioso.

Taquilla

Datos 28 al 30 de marzo en España		
1	Ocho apellidos vascos	5.504.000 €
2	Capitán América 2	2.130.400 €
3	Las aventuras de Peabody...	942.500 €
4	El gran Hotel Budapest	598.000 €
5	300: el origen de un imperio	293.000 €
6	Kamikaze	276.100 €
7	Non-Stop	257.700 €
8	Guillaume y los chicos...	160.600 €
9	La bella y la bestia	154.500 €
10	2 francos, 40 pesetas	109.300 €

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Ellas y el sexo en la gran pantalla

El 30 de abril llega a nuestros cines Aprendiz de gigoló, una cinta en la que las actrices Sofía Vergara y Sharon Stone protagonizarán ciertas escenas sexuales, que, aunque en un contexto cómico, vendrán a poner de relieve una cuestión muy sencilla: que las mujeres son activas sexualmente y ya es hora de derribar muros en el mundo del cine respecto a esta cuestión. Ellas son dos mujeres adineradas que quieren experimentar nuevos placeres, así que contratarán a un gigoló para hacer un trío.

Precisamente en los últimos meses se han levantado varias polémicas por las escenas de cama protagonizadas por mujeres: desde Nymphomaniac, de Lars Von Trier, hasta La vida de Adèle, el drama de Keniche, en el que una joven descubre el deseo, el amor y la pérdida, o Joven y bonita, de François Ozon, el retrato de una adolescente que voluntariamente se introduce en el mundo de la prostitución.

Son películas muy diferentes entre sí, pero con un nexo en común: abordar con valentía uno de los últimos tabúes de nuestro cine: la sexualidad femenina. ¿Y por qué es tabú? Porque a estas alturas nos sigue escandalizando: hay sectores que se levantan como un resorte para denunciar que estas películas venden una imagen de la mujer distorsionada o que la utilizan para hacer caja.

El sexo sin tapujos, en el contexto de las relaciones normalizadas o no, es sin lugar a dudas un reclamo comercial básico y la imagen de la mujer ha sido y es explotada hasta la saciedad como objeto de deseo, pero eso no implica que el séptimo arte deba renunciar a expresar sus fantasías, sus apetencias, sus comportamientos y, por qué no, sus perversiones. Incluso saliéndose de lo que entendemos por habitual. No hablo de pornografía, sino de normalizar la vida sexual individual, de pareja o de carácter liberal y a lo mejor para entonces nos deja de llamar tanto la atención Cincuenta sombras de Grey, que parece haber descubierto la pólvora.

Al fin y al cabo, el cine se nutre de historias y esas historias de realidades, así que no es tanto pedir, o quizás sí. No sé yo si hemos superado el destape... ¿Podemos ver a una mujer desnuda, pero si es ella quien toma la iniciativa o disfruta abiertamente de su sexualidad nos escandalizamos?

«EL SEXO SIN TAPUJOS ES UN RECLAMO COMERCIAL BÁSICO»



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss

El periodista Nacho Requena, todo un veterano curtido en diversos medios online y de papel, recopila en 208 páginas la historia de la gestación de la saga *Metal Gear*, sus curiosidades y las múltiples referencias cinematográficas que encierra, desde sus inicios en los remotos tiempos del MSX hasta la época actual. Un auténtico tesoro para los fans de Hideo Kojima, que te permitirá revivir desde sus páginas algunos de los momentos más gloriosos de la saga.

Publicado por: **Dolmen Editorial**
Precio: 19,95 €



The Art of Titanfall

Los mechas del nuevo FPS de EA (obra de Respawn Ent., formado por creadores de *COD Modern Warfare*), se muestran en toda su gloria en este libro de arte de 192 páginas, editado por Titan Books. El tomo, obra de Andy McVittie, incluye comentarios de los creadores, además de bocetos y arte exclusivo. Un buen motivo para soltar el mando y dejar a un lado los tiroteos para disfrutar con los entresijos de la creación de este gran shooter.

Publicado por: **Titan Books**
Precio: 35,54 €

Bandas sonoras de World of Tanks y Warplanes

Hoy en día es no raro que alguien ofrezca algo gratis, pero los rusos Wargaming han recompensado a sus millones de seguidores con la publicación, gratuita, de las bandas sonoras de *World of Tanks* y *World of Warplanes*, ambas masterizadas en los míticos estudios Abbey Road. La BSO de *WoT* despliega 37 temas originales e incluye las versiones de la actualización 9.0, mientras que la de *WoW* ofrece 8 cortes originales. Podréis descargarlas sin coste, desde worldoftanks.eu y worldofwarplanes.eu o desde iTunes y Google Play.

Editado por: **Wargaming**
Precio: Gratis

El Asombroso Spiderman: ¡Poder y responsabilidad!

El primero de los dos colosales tomos (600 páginas) Omnigold dedicados en exclusiva a las primeras aventuras de Spiderman, con guiones de Stan "El Hombre" Lee y el inolvidable Steve Ditko a los pinceles. 1.200 páginas que acogen el nacimiento no sólo de Peter Parker/Spiderman, sino el de sus más legendarios enemigos: El Doctor Octopus, El Duende Verde, Electro, Kraven el Cazador, El Buitre, El Lagarto, el Hombre de Arena...todo ello a través de una completa remasterización de las viñetas originales, capaz de tentarnos incluso a los que ya teníamos alguna de las ediciones anteriores.

Publicado por: **Panini Comics**
Precio: 39,95 €



BAZAR

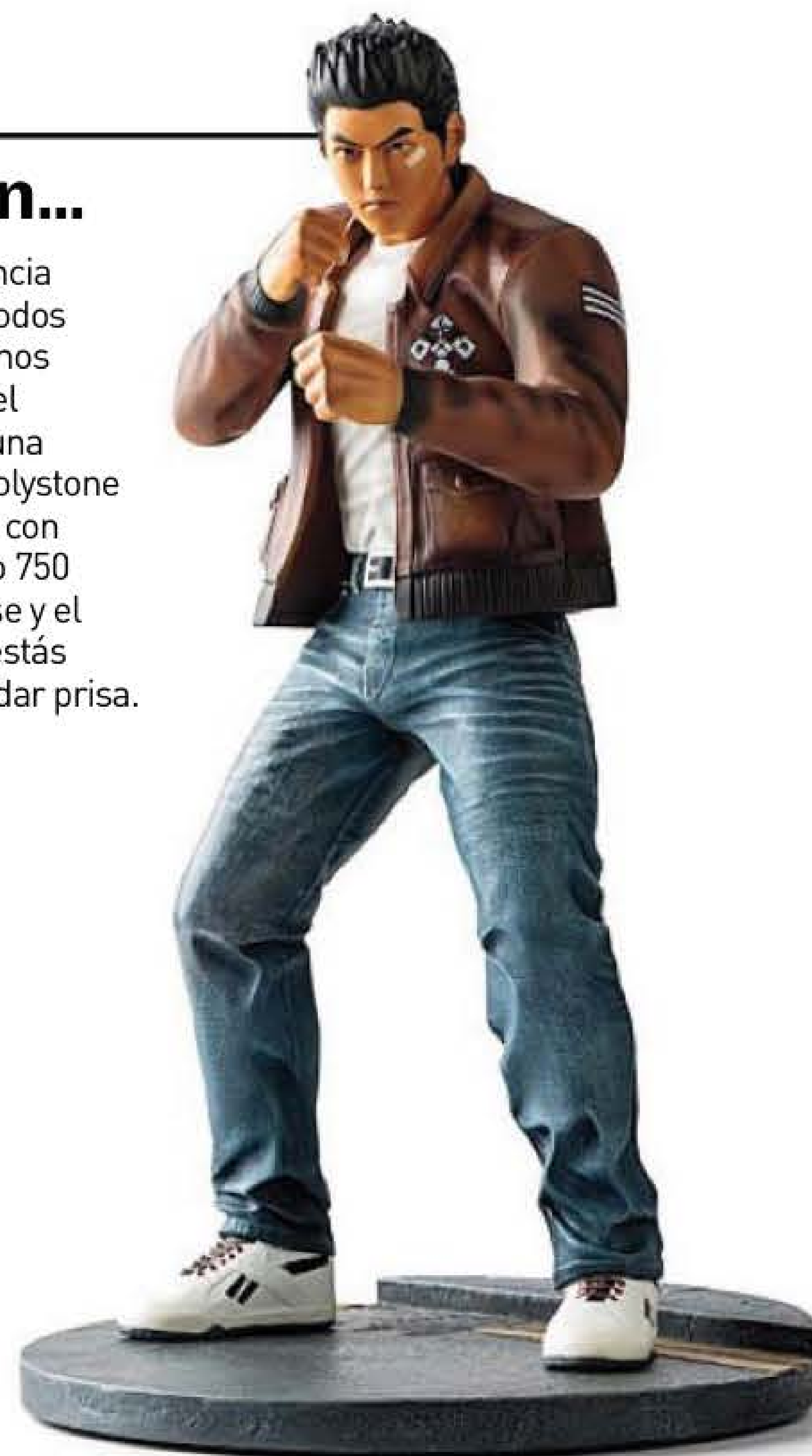
Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Ryo, siempre en el corazón...

Qué mejor manera de superar el chasco de la conferencia de Yu Suzuki en la reciente GDC de San Francisco (sí, todos esperábamos el anuncio de *Shenmue III*) que llevándonos a casa esta fabulosa estatua de Ryo Hazuki, el héroe del inolvidable juego de Dreamcast. Con 2 kilos de peso y una altura de 43 centímetros, la figura, confeccionada en polystone y pintada a mano, representa a Ryo en guardia, vestido con su característica chupa de cuero. Sólo se han fabricado 750 unidades (el número de serie pintado a mano en la base y el certificado de autenticidad así lo acreditan), así que si estás pensando en incorporarla a tu colección, ya te puedes dar prisa.

Más información en: www.amazon.co.uk
Precio: 157,19 €



Para infiltrarse en esas tardes que refrescan

Demuestra al barrio entero tu amor por *Metal Gear Solid* con esta sudadera con capucha, confeccionada en 100% algodón. Disponible en color negro y con cuatro tallas a elegir (S, M, L y XL), está decorada con el logo de FOX tanto en la espalda como en el pecho y tiene licencia oficial de Konami. Todo un regalo para los mitómanos de Snake, aunque más de uno habría preferido el logo de XOF, la siniestra organización que aparece en *Ground Zeroes*...

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 48,93 €



Un brindis a la salud de Sonic

Un mes más, los colosos de Think Geek nos sorprenden con otro tesoro para fans del retro. En esta ocasión se nos ha caído la baba con este juego de cuatro vasos, con licencia oficial, decorados con las estampas (pixeladas, por supuesto) de Sonic, Tails, Knuckles y el Doctor Eggman. Todas ellas sobre un azul metalizado en honor al color del héroe del clásico de Sega. Con una capacidad de algo menos de medio litro, cada vaso te recordará los tiempos de gloria del erizo más rápido de la historia de los videojuegos.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 19,24 €

Ojo, que en teoría son para niños...

La llegada de la nueva serie de animación del Comecocos (Pac-Man and the Ghostly Adventures) ha traído consigo un aluvión de merchandising, en teoría destinado a los chavales, pero que enamorará a muchos cuarentones. En el catálogo de productos que han lanzado Bandai y Namco podemos encontrar minipeluches, un tanque con forma de piña, figuras básicas, figuras Atrapa Fantasmas (la del Pac-Man lenguaraz es una absoluta pasada), y figuras giratorias que se convierten en peonzas. Lo dicho ¿para niños? ¿De verdad?

Más información en: www.toysrus.es
Precio: Varios



Y si te has perdido algún número













consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer



A LA VENTA EL 23 DE MAYO

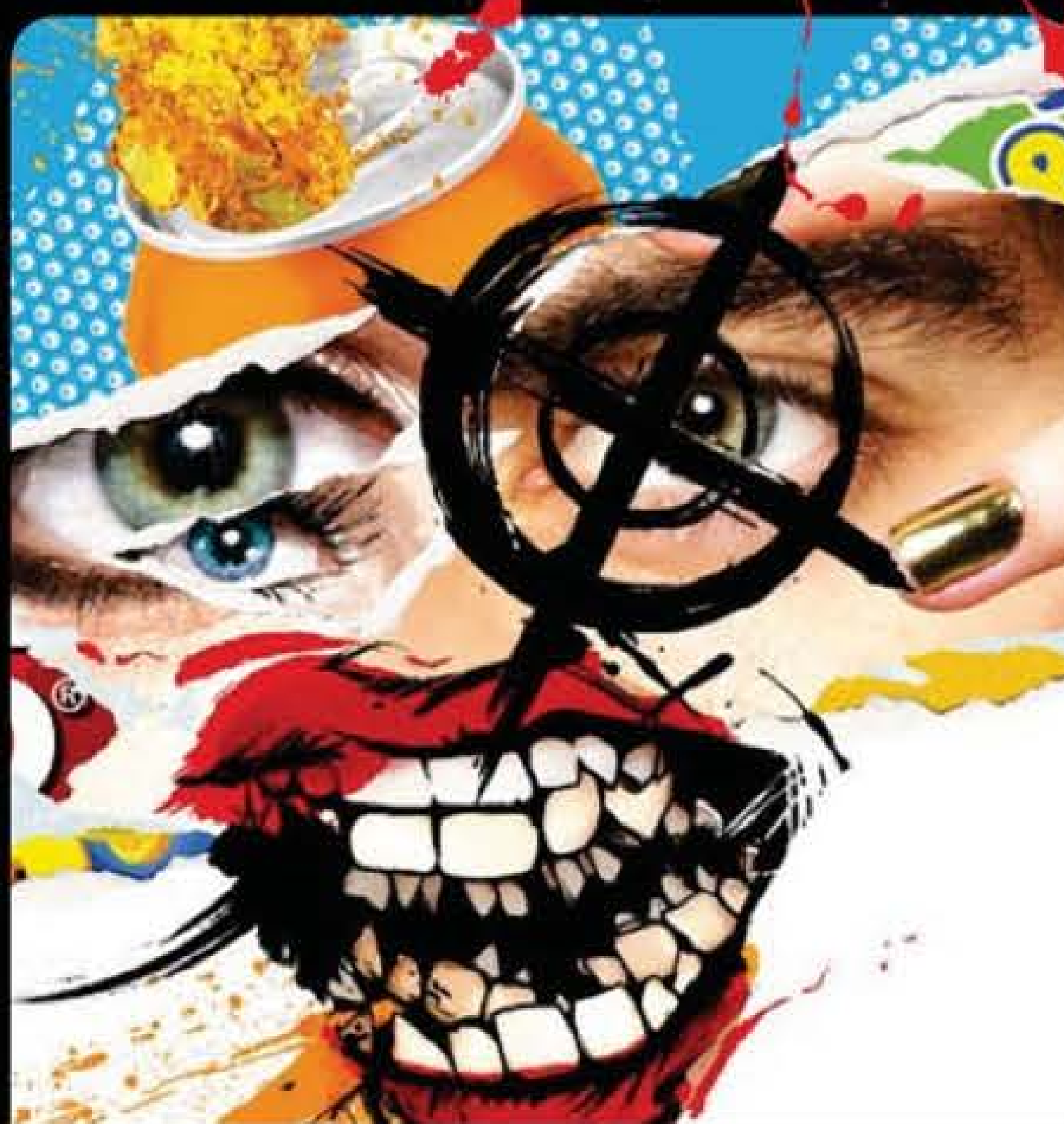
REGRESO AL TERROR

Nos anticipamos a la llegada de The Evil Within repasando las claves que necesita el género para volver a aterrorizarnos.



MURDERED SOUL SUSPECT

Un detective con poderes sobrenaturales nos pide ayuda para resolver el caso más complicado: ¡su propio asesinato!



SUNSET OVERDRIVE

Volamos a Los Angeles para probar el próximo juego de Insomniac Games, una aventura exclusiva de Xbox One.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos
MAQUETACIÓN
Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Rubén Guzmán, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Bruno Sol, Raquel Hernández, Jorge Sanz, Roberto J. Anderson

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

